JOC FULL **THE CHRONICLES OF RIDDICK** SCAPĂ DIN BUTCHER BAY ȘI IA CU ASALT DARK ATHENA!

LEVEL

GAMESCOM 2012

DESPRE VIITORUL ÎNDEPĂRTAT

THE SECRET WORLD

SLEEPING DOGS

CS:GO

FERRARI VIRTUAL ACADEMY

PROJECT ZERO 2



DARKSIDERS II

DEATH LIVES

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în reţeaua Orange)
Fax: 0268/415158
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-şef:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke)
Marin Nicolae (ncv)
Radu Sorop
Ovidiu Manciu (Aidan)
Cosmin Aioniţă

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:
Ramona Vintilescu (ramona@level.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)
Gheorghe Cimpoi (gheorghe.cimpoi@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-415158, 0368-415003
luni-vineri, orele 13:00-16:30.



LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).



Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 - aprilie 2009), **LEVEL** are 81.000 cititori/ediţie.

DE TOAMNĂ

A mai trecut o vară, din nou fără prea multe surprize notabile. Sau cel puţin aşa mi s-a părut mie. În afara câtorva titluri, recent anunţate şi pe care le voi putea butona abia prin 2013, poate chiar 2014, vara nu a fost prea darnică cu gamerul din mine. Am devenit mai pretenţios, mai rezervat căci am ajuns să nu mai privesc cu pofta de altă dată anunţurile legate de noi jocuri din serii precum Assassin's Creed sau Doom. Cu două excepţii, Spec Ops: The Line şi Sleeping Dogs, niciun alt joc nu m-a convins să-i duc aventura până la capăt. Am început să prefer din nou o poveste deosebită şi bine pusă în scenă, în detrimentul unui joc poate mai complex, dar lipsit de sentimente. Încep să pierd din pasiunea pentru shooterele competitive, de exemplu, când prea mulţi încearcă doar să copieze sau să perfecţioneze mecanici de joc, uitând să inoveze şi să completeze. Greşesc pentru că vreau să trăiesc jocurile?

Din ce în ce mai mult, am nevoie de un motiv în plus pentru a rămâne până la capăt în horele lor. Ba uneori am chiar şi impresia că sunt prea bătrân pentru chestia asta numită gaming, căci nu mai împart de mult aşteptările unei majorităţi pe care o consider parţial lobotomizată. După ani de stagnare şi aşteptări înşelate, vreau şi eu ceea ce mi se cuvine. Vrem. Inclusiv la portofel.

■ **KiMO**

CUPRINS

TOP 3 REDACTOR



KiMO
1 Sleeping Dogs
2 Darksiders II
3 Project Zero 2



cioLAN
1 Darksiders II
2 The Secret World
3 Sleeping Dogs



Marius Ghinea
1 Ferrari Virtual Academy
2 Dead Mount. Hotel
3 KGB Unleashed



Locke
1 The Secret World
2 Sleeping Dogs
3 Darksiders II



ncv
1 Project Zero 2
2 Sleeping Dogs
3 KGB Unleashed



Radu Sorop
1 Sleeping Dogs
2 CS:GO
3 KGB Unleashed

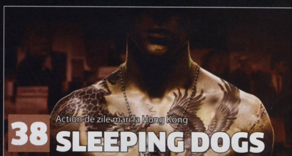


Aidan
1 Sleeping Dogs
2 CS:GO
3 Darksiders II

REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărcăm căsuța tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.

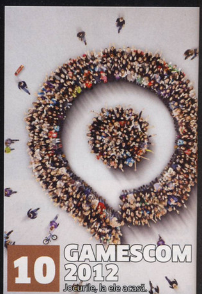












THE CHRONICLES OF RIDDICK™ ASSAULT ON DARK ATHENA

Undeva, prin primăvara acestui an, a fost o ofertă online la Assault on Dark Athena, în cadrul căreia titlul acesta putea fi achiziționat cu o reducere de 50%. În mare parte și datorită faptului că jocul vine la pachet cu o versiune remasterizată a mai vechiului Escape From Butcher Bay, am decis să-l cumpăr. O ezitare, totuși, am avut – nu îmi plăcea tipul de protecție cu care este „înzestrată" versiunea downloadabilă oferită de serviciile de distribuție online. Este vorba despre Tages, un DRM imbecil, care se înscrie cu succes între protecțiile ce pedepsesc cumpărătorul legitim, fără a afecta cu nici un chip pe cei care se bucură relaxați și fără limitări de versiunea piratată.

Enervat la culme de acest Tages (citez de pe pagina de Steam a jocului: *Notice: After activating the game for a third time TAGES will start a 30-day timer. After 30 days you will get that activation back up to 3 total activations.*), am discutat pe această temă cu KiMO, împărtășindu-i atît dorința mea de a deveni proprietar legal al respectivului titlu, cît și frustrarea în fața DRM-ului tîmpit. Din fericire, KiMO avea o mică surpriză pentru mine (iarăși, după cea cu GTR Evolution!): „Vezi că e foarte probabil să-l dăm full anul ăsta..." „OMGOMGOMG!!! CÎND???!!!..." am întrebat cu sufletul la gură. „Soon... Very soon..." a venit răspunsul, ușor cavernos, în maniera unui meme celebru. Și a meritat să mă înarmez cu răbdare, căci, așa după cum a promis, la trei luni, după scripturi, KiMO a adus o versiune înviată a celebrei serii Riddick, scăpată de moartea aceea de protecție Tages.

De ce am fost eu atît de bucuros pentru o asemenea înfăptuire a revistei noastre? Păi, pe Steam jocul este 20 de euroi, revista noastră costă 15 lei, faceți calculul. Și fără Tages... Iar Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay este unul dintre jocurile care mi-au plăcut cel mai mult, e în topul meu personal. La asta au contribuit aspectul, mișcările și vocea personajului principal, împrumutate chiar de la actorul care l-a interpretat pe Riddick în seria de filme, anume Vin Diesel. Yup, poate că nu este omul care să-l joace pe Hamlet, dar cu siguranță este perfect ca Riddick, absolut impresionant. Iar vocea aia joasă, amenințător învăluitoare, reținută, dar plină de rele promisiuni, este perfect folosită în jocurile Riddick – voice acting-ul este impecabil din partea tuturor personajelor.

Ah, dar mă iau cu amănunte și nu vă spun esențialul. Ce să vi-l mai spun, pe scurt, Escape From Butcher Bay este un titlu de stealth și shooting, cu poveste antrenantă și lupte corp la corp, cu atmosferă, cu grafică reușită chiar și pentru zilele noastre, cu elemente horror, cu de toate cele necesare pentru o experiență pe care nu o mai poți uita: o capodoperă. După mine, jocul e chiar mai bun decît filmele. Iar Assault on Dark Athena prelungește această experiență, în decoruri noi și cu cîteva elemente de acțiune – inclusiv arme – atît de bune, încît aș fi vrut să le văd preluate și în alte jocuri, mai cu renume și pretenții.

Una peste alta, aș fi afirmat că acest titlu este evenimentul anului pe partea de jocuri full LEVEL. Dar KiMO mi-a mai zis ceva, un mic secret. Așa că mă abțin să spun mai mult – doar că 2012 se pare că este plin de surprize plăcute. După The Oddboxx, Precursors, GTR Evolution, Two Worlds 2 și Riddick, cine știe ce va mai urma?...

■ **Marius Ghinea**



SONY STUDIO LIVERPOOL DISPARE

Studioul, fondat în 1984 sub numele Psygnosis, iar ulterior achiziționat de Sony, a devenit cunoscut pentru dezvoltarea francizelor Destruction Derby și WipEout. Sub tutela Sony, studioul a fost supus încă din 2010 unor restructurări masive, ce au dus la anularea mai multor proiecte aflate în derulare în acel an, ca urmare a unui proces de „prioritizare a proiectelor". În cele din urmă însă, iată că studioul englez nu a scăpat de lichidare, Sony invocând din nou nevoia de reorganizare.

Demn de menționat că oamenii de la Sony Studio Liverpool lucrau la două jocuri pentru PlayStation 4 înainte de a fi loviți de soartă, unul dintre acestea fiind un WipEout complet diferit față de restul jocurilor din serie și aflat în dezvoltare de peste un an. Cel de-al doilea ar fi fost un joc cu gangsteri, dar care s-a transformat treptat într-un soi de Splinter Cell bazat foarte mult pe tehnologia facială motion capture, care a făcut minuni cu personajele din L.A. Noire. Mai mult ca sigur însă, n-o să le vedem finalizate niciodată.

EA OMOARĂ POPCAP

Studiourile PopCap, achiziționate nu cu mult timp în urmă de către Electronic Arts, sunt scena unor concedieri masive ce par să fi dus chiar la închiderea a două dintre ele.

Concedierile au fost confirmate de angajați ai PopCap via Twitter, iar fondatorul 3D Realms, George Broussard, dă de veste că studiourile PopCap din Dublin și Shanghai au fost fie închise, fie au rămas fără prea prea mult personal. Concomitent, sediul companiei din Seattle a pierdut aproximativ 50 de angajați.

Studiourile PopCap aveau în jur de 400 de angajați înainte ca EA să dea startul concedierilor și tocmai anunțaseră jocul Plants vs Zombies 2. Who's next?

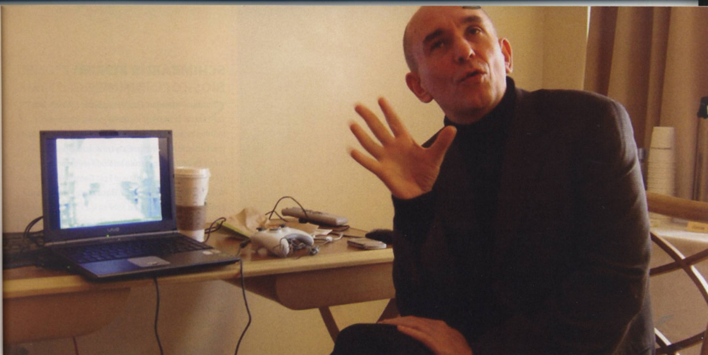


REBELLION DĂ ÎN JUDECATĂ STARDOCK ȘI IRONCLAD PENTRU REBELLION

Rebellion Developments, responsabili pentru jocuri precum Rogue Warrior, Aliens vs. Predator și Sniper Elite, au dat în judecată Stardock Entertainment și Ironclad Games, chemând cele două companii într-o instanță din Michigan (SUA) pe motiv că ar fi folosit în mod ilegal cuvântul *Rebellion* (marcă înregistrată) în titlul strategiei spațiale Sins of a Solar Empire: Rebellion. Cei de la Rebellion cer acum despăgubiri distribuitorului și producătorului jocului, pe motiv că ar fi fost privați de „vânzarea în cantități substanțiale a propriilor produse", precum și de „valoarea comercială a respectivei mărci înregistrate".

Rebellion ar fi dat chiar și câteva exemple prin care, susțin ei, consumatorii ar fi fost induși ușor în eroare, inclusiv materiale promoționale în care cuvântul *Rebellion* este mai mare în comparație cu titlul de referință al jocului, *Sins of a Solar Empire*, precum și unele în care se face referire la joc doar prin folosirea mărcii înregistrate disputate. Ce oameni...





PETER MOLYNEUX TREBUIE SĂ-I SCHIMBE NUMELE LUI CURIOSITY

Peter Molyneux ne anunţă cu tristeţe că cei de la NASA l-au informat că numele Curiosity, folosit de compania sa pentru noul joc în care eşti invitat să spargi cubuleţe cu dalta (PC, Android şi iOS), va trebui schimbat, deoarece este identic cu numele robotului ce a fost trimis recent pe planeta Marte. Probabil că amatorii de filme marţiene se tot împiedicau de el în căutarea existenţei vieţii pe planeta roşie, cine ştie. Despre joc trebuie spus că reprezintă, de fapt, un cub primar, format din 60 de milioane de cubuleţe, iar jucătorii vor primi rolul de a sparge până la ultimul cubuleţ, la final urmând ca un singur norocos să descopere secretul pregătit de producători, secret ce, aparent, este atât de important încât va ajunge subiectul principal al jurnalelor de ştiri.

Peter cochetează deja cu câteva variante noi de nume, însă niciuna nu pare a ne mai satisface curiozitatea...

BLACK ISLE RENAŞTE!

Iată o veste cu adevărat surprinzătoare pentru fanii RPG-ului pur-sânge: oamenii de la Interplay dau de veste că au decis scularea din morţi a studioului Black Isle, faimos pentru RPG-uri ca Fallout 1 & 2, seria Icewind Dale şi Planescape Torment. Partea mai nebuloasă este că talentul de altă dată a ajuns între timp să lucreze pentru Obsidian şi multe alte studiouri, şi nici vorbă ca ei să se fi întors.

Reînviatul studio are deja chiar şi o pagină oficială, dar deloc stufoasă, ce conţine deocamdată doar logo-ul studioului, link-uri către paginile de pe Facebook şi Twitter, dar mai ales câteva cuvinte prin care oamenii îşi dezvăluie scopul: acela de a crea în continuare „cele mai bune RPG-uri din lume". Doamne ajută!

De remarcat însă că Interplay a rămas cu o singură franciză mare şi lată – Lionheart, după pierderea licenţelor Fallout (Bethesda obţinând sistarea producţiei jocului Fallout Online în instanţă) şi Dungeons & Dragons. Aşadar, cum se va numi următorul joc de la Black Isle?





PRODUCĂTORUL LUI SHADOW OF THE COLOSSUS PĂRĂSEŞTE SONY

Veteranul Kenji Kaido confirmă că s-a despărţit de Sony Computer Entertainment. Producător pentru Shadow of the Collosus şi Ico, Kenji Kaido ne-a dat vestea despărţirii de Sony Computer Entertainment prin intermediul contului său de Twitter, precizând că îşi va strânge jucăriile până la finele acestei luni.

Kaido a mai adăugat că nu şi-a stabilit încă un obiectiv clar pentru viitor, dar suntem siguri că, atunci când se va întâmpla, va fi un nou joc.



CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2 VINE ŞI PE PC!

Konami confirmă că va exista şi o ediţie pentru Windows a jocului, aceasta fiind dezvoltată de către aceeaşi echipă aflată în spatele versiunilor pentru console, madrilenii de la Mercury Steam. Dave Cox, producătorul seriei Lords of Shadow, este de părere că primul joc din serie a revigorat cu succes franciza, iar acum se doreşte atingerea de noi culmi şi întrecerea tuturor aşteptărilor celor care îi aşteaptă continuarea cu înfrigurare.

„Noul joc spune o poveste mai vastă, care se întinde de-a lungul câtorva secole. Este un joc care va împinge la extrem limitele indiferent de format şi suntem încântaţi că amestecul bogat dat de luptele de primă clasă, explorarea în profunzime şi calitatea poveştii din Castlevania: Lords of Shadow 2 îi va fascina în egală măsură şi pe posesorii de PC-uri. Cu noul engine, sperăm să oferim ceva cu adevărat special pe toate platformele ce vor găzdui jocul, stabilind un nou standard pentru jocurile action adventure", a adăugat Cox. Vânătoarea de vampiri începe la anu' pe PC, Xbox 360 şi PS3.

SPECTOR: CARMACK AR TREBUI SĂ NU MAI RANDEZE, CI SĂ CREEZE PERSONAJE CREDIBILE

Warren Spector, mintea din spatele excelentului Epic Mickey, îşi reafirmă dezaprobarea faţă de accentul pus pe violenţă în jocurile actuale.

„Am încercat în mod repetat să-i fac pe colegii mei să se ruşineze de deciziile lor, mai ales pe John Carmack (Rage, Doom 3) şi Tim Sweeney (Gears of War)", a declarat Spector într-o discuţie cu băieţii de la Eurogamer. „Vă puteţi imagina cum ar arăta jocurile dacă cei doi şi-ar petrece la fel de mult timp lucrând la o inteligenţă artificială non-combatantă, pe cât petrec în cazul randărilor? Vă puteţi imagina cum ar arăta jocurile pe care le-am avea, dacă John Carmack ar decide să creeze un personaj credibil, în locul unui pistol credibil?"

Spector a mai adăugat că nu ştie cum ar putea să rezolve o astfel de problemă, însă, cum cei doi sunt mai deştepţi decât el, doar ei ar putea găsi soluţia. „Ne axăm puţin prea mult pe violenţă, dar cu toţii ştim cum să o facem. Multor jucători pare să le placă. Dar nu este tot ceea ce ştim să facem şi, cu siguranţă, nu este tot ceea ce ar trebui să facem."



Foarte interesant punct de vedere, realitatea actuală confirmă. Rămâne însă să vedem cât de mult contează părerea unui om care a făcut istorie în industrie, cu jocuri cult precum System Shock, Thief şi Deus Ex. Şi să nu uităm că urmează un Doom 4... semnat Carmack.

SCHIMBĂRI ÎN ECHIPA BIOSHOCK: INFINITE

Studioul Irrational Games a pierdut membrii marcanţi ai echipei din spatele jocului BioShock: Infinite, printre ei numărându-se Tim Gerritsen şi directorul artistic Nate Wells. Ca o consolare, primesc o mână de ajutor din partea lui Rod Fergusson, directorul de producţie al studioului Epic Games (Gears of War). În plus, se zvoneşte că două moduri multiplayer ar fi fost eliminate din joc.

Gerritsen era responsabil cu supervizarea muncii de zi cu zi a echipei de producţie şi se zvoneşte că ar fi ajuns în ograda celor de la Naughty Dog, studioul care ne-a oferit seria Uncharted. Ceea ce ştim cu siguranţă este că în locul lui Nate Wells a ajuns, conform spuselor creative director-ului Ken Levine, meseriaşul Scott Sinclair, art director-ul primului Bioshock: *Scott Sinclair, art director of Bio1, back in the art director's chair for Infinite to bring it home. Can't wait to show you what's cooking.*

Rod Ferguson, directorul de producţie al Epic Games, completează tabloul cu o declaraţie prin care confirmă poziţia pe care o va ocupa la Irrational: *I'm leaving my family at Epic to join my new family at Irrational in Boston starting tomorrow*, spune el, adăugând: *I've played Infinite and it's amazing! Can't wait for you guys to get your hands on it.*

Aşadar, sper ca aţi reţinut: Infinite este uimitor, iar noi abia aşteptăm să punem mâinile pe el! Mai rămâne să aflăm dacă şi cu câte luni îi va fi amânată lansarea...



UBISOFT ANUNȚĂ CALL OF JUAREZ: GUNSLINGER

Când Ubisoft a dat de veste că va anunța un nou joc la începutul lunii septembrie, speram să fie vorba despre altceva, nicidecum despre un nou Call of Juarez. De realizarea acestuia se ocupă tot cei polonezii de la Techland iar numele lui întreg este Call of Juarez: Gunslinger.

Jocul va lovi platformele Xbox 360, PS3 și PC la începutul anului 2013 și se vrea a fi un real omagiu adus poveștilor cu pistolari din Vestul Sălbatic de odinioară. Cu Gunslinger, producătorii vor să trăim aventura epică și violentă a unui vânător de recompense făr' de milă, al cărui singur scop în viață este să pună gloanțele pe cei mai cunoscuți nelegiuiți ai Vestului. Vom avea astfel ocazia să-i întâlnim pe legendarii Billy the Kid, Pat Garret, Jesse James și mulți alții, cu care vom avea ceva de împărțit la câte-un schimb de gloanțe, ca între niște pistolari meseriași ce suntem. Pistoalele și puștile vor fi accesoriile principale cu care ne vom afișa sub soarele torid al dimineților din noul Call of Juarez, ba chiar vom putea executa combo-uri letale cu ajutorul acestora, aducând somnul etern pe la genele unui întreg grup de adversari într-o clipită.

De asemenea, jucătorii vor putea alege anumite skill-uri, specifice armelor cu care vor face mizerie, pentru a-și îmbunătăți constant performanțele și dobândi noi abilități, care le vor permite să devină cei mai temuți pistolari pe care i-a văzut Vestul vreodată.

Gunslinger marchează întoarcerea seriei la originile sale sălbatice, după un Call of Juarez: The Cartel dezastruos din aproape toate punctele de vedere. Nu ne mai rămâne decât să sperăm că oamenii de la Ubi și Techland nu au pus eșecul celui din urmă (doar) pe seama decorul modern adoptat.



VALVE ÎNDEPĂRTEAZĂ UN JOC EROTIC DIN STEAM GREENLIGHT

Steam Greenlight este un serviciu oarecum asemănător cu platforma Kickstarter, dar fără componenta de strângere de fonduri, prin intermediul căruia orice producător indie de jocuri își face cunoscute noile creații. Apoi le supune dezbaterii publicului larg și speră la un număr cât mai mare de de voturi PENTRU, ceea ce ar duce la propulsarea lor în lista jocurilor oferite la vânzare prin Steam. Cel puțin, așa sună în teorie, pentru că sistemul nu s-a dovedit a fi valabil și pentru jocul erotic Seduce Me, cei de la Valve eliminându-l în aceeași zi în care și-a făcut intrarea în Steam Greenlight, pe motiv că au fost încălcate condițiile ce permit accesul jocurilor la noul serviciu.

No Reply, producătorii jocului, sunt nemulțumiți de decizie și consideră că îndepărtarea jocului Seduce Me este un act pueril și discriminator. În plus, au adăugat ei, decizia a fost luată înainte de a afla opinia clară a publicului despre joc, ceea ce le-ar fi creat o idee despre ceea trebuie făcut pentru ca el să se adreseze, la final, unui public cât mai larg. Drept răspuns, Doug Lombardi, bossul Valve, declară că Steam nu a fost niciodată o destinație pentru producții erotice, iar Greenlight nu va schimba situația.

Seduce Me este un joc 2D point-and-click, ce le permite jucătorilor să converseze cu femei la fel de bidimensionale, discuțiile purtate cu succes până la capăt deblocând scene erotice cu respectivele. Mai complex decât producțiile hentai orientale și departe de a fi obscen sau foarte explicit, probabil că jocul își va găsi însă destui cumpărători.


games



Un E3 la puterea Panzer

gamescom

Evenimentele și expozițiile dedicate industriei jocurilor video au început să își piardă din magnitudine. Poate că lumea se mișcă mult prea repede, acum, în secolul internetului. Cine să-și mai facă timp pentru un showcase când există G4TV? Sigur, vor exista întotdeauna persoane dornice să pășească într-o hală uriașă, plină cu standuri ale celor mai mari producători și distribuitori, indivizi pasionați nu doar de jocuri în sine, ci și de lumea vibrantă din spatele acestora. Știți bine la ce mă refer: cosplayeri, colecționari, entuziaști ai unui gen anume sau, pur și simplu, the average Joe Game Gamerstein, jucătorul de vis-a-vis. Că E3-ul de anul acesta a fost un fiasco, știe toată lumea. Nu cred că e cazul să fac acum o sinteză, însă celor privați de detalii e suficient să le amintesc faptul că, în afară de niște demo-uri tehnice deloc impresionante, fanteziile nipone ale celor de la Nintendo și câteva idei inspirate ale studiourilor Ubisoft, nimic altceva nu a impresionat publicul prezent la expo. De altfel, nici presa nu a sărit în sus entuziasmată. Și uite așa, Electronic Entertainment Expo, Mecca dependenților de jocuri, s-a transformat într-un Prypiat pustiu, bântuit de succesul din trecut și incertitudinea viitorului. Noroc că lucrurile s-au mișcat ceva mai bine în Europa, mulțumită spiritului organizațional german. Anul acesta, în Köln, a avut loc a patra ediție Gamescom, eveniment pus la punct de Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (cred că denumirea este în klingoniană) – în terrană, Federal Association of Interactive Entertainment Software. Ediția 2012 s-a desfășurat pe un spațiu de 140.000 metri


Nope, nu se dă nimic pe cartelă.

pătrați și a găzduit 370 de expozanți de seamă ai industriei software și hardware, timp de cinci zile (15-19 august). Ganz okay, dar să lăsăm pentru o clipă aburelile și promisiunile fanteziste, pentru a îmbrățișa adevărul brutal: universul jocurilor video trece printr-un proces mecanic de simplificare și comercializare, așa cum a demonstrat cu profesionalism colegul Radu Sorop, în seria de articole Simplify.

Dacă până acum 10 ani jocurile erau produse derivate ale informaticii, destinate unei categorii speciale de consumatori, acestea au devenit în prezent trademark-ul generației noastre. Cu fiecare titlu nou apărut, zigguratul închinat marelui spirit ludic devine tot mai înalt – atât de înalt, încât nimeni nu-i mai vede vârful și toți îi vor uita menirea. Or, dacă industria se înalță doar de dragul înălțimii, atunci prăbușirea o să fie îngrozitoare și permanentă. Multe mi-au trecut pe la urechi de când urmăresc cu atenție mișcările și unduirile de nivel tehnic și economic din spatele „mașinii de jocuri", cele mai multe promisiuni sau concepte dovedindu-se a fi rateuri ale unui motor puternic, dar îmbătrânit. Unii se încăpățânează să fie secretoși într-o lume dominată de informație (Valve, la tine mă refer!), pe când alții se străduiesc să supraviețuiască condițiilor economice tot mai dure, zbierând din toți rărunchii, într-o încercare disperată de a-și face cunoscute ideile. Anul acesta, Gamescom a fost scena unui spectacol menit să potolească foamea iubitorilor de joacă virtuală, servind porții mai mici sau mai mari de inovație. Spre deosebire de E3, convenția desfășurată în Germania a fost ceva mai plină de surprize plăcute și vești noi mult așteptate; Gamescom a fost exact briza proaspătă de care era nevoie. Spuneam mai devreme că în acest an au participat 370 de expozanți principali, fiecare cu IP-uri si produse noi în jobenul magic, pe lângă cele prezentate deja în Los Angeles. Așadar, voi încerca să parcurg într-un tur editorial câteva dintre standurile prezente la Koelnmesse, aruncând o privire cât se poate de pătrunzătoare în ogrăzile granzilor.



Promenadă


Fete care știu ce vor

1C Company: rusnacii talentați

Compania lui Boris Nuraliev a fost prezentă și anul trecut în Köln, developer-ul rus având deja renume și pe piața occidentală. Poate că cel mai renumit joc ieșit din mânuțele celor de la 1C este excelentul King's Bounty, un TBS în stil old school, foarte bine realizat, înzestrat cu o poveste și un feeling cum numai rușii știu să facă. Și de această dată, piesa de rezistență de la standul acestora a fost un expansion pentru KB, intitulat Warriors of the North. Deja cred că sunteți obișnuiți cu nivelul calitativ al seriei, noutățile promise fiind multe la număr: o campanie vastă, nou-nouță, desfășurată într-un tărâm nordic amenințat de forțe malefice și necromanție, noi unități și companioni, vrăji și skill-uri noi, dar și un sistem de magie bazat pe rune (cum altfel?). Sincer să fiu, aștept cu sufletul la gură data lansării, fiindcă mă număr printre fanii devotați ai acestui joc. Totuși, cel mai interesant titlu aflat în dezvoltare la studiourile 1C mi se pare Nuclear Union, varianta sovietică a RPG-ului post-apocaliptic Fallout. Conceptul este cât se poate de promițător, mai ales că povestea jocului se axează – cel puțin din detaliile cunoscute până acum – pe supraviețuire și pe explorarea adâncurilor conștiintei umane, pusă față în

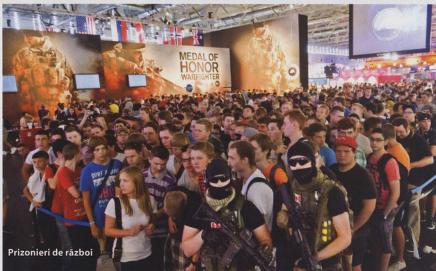


Lumea tristă din Nuclear Union. Știu case la sat care arată mai rău.



Să amorțim cu PSVita

fată cu rezultatele iremediabile ale propriilor acțiuni. În Nuclear Union, jumătate din populația Pământului a dispărut în urma unui război nuclear global, din care imperiul sovietic a ieșit învingător. Ahem, vă puteți imagina despre ce fel de victorie vorbim. 1C Company promite o lume interactivă, numai bună de explorat în compania unor arme sovietice experimentale, rămase în faza de prototip. Eu sunt curios ce-o să le iasă, măcar de dragul unei perspective diferite asupra apocalipsei nucleare. Nuclear Union e pregătit să invadeze piața cândva în 2013 și se prezintă ca o alternativă viabilă în lipsa unui Fallout 4.



Prizonieri de război

2K Games: Șoc. BioȘoc.

Continuăm periplul prin Koelnmesse în ordine alfabetică, căci așa-i frumos și nemțește, până ajungem la standul 2K Games, producător și distribuitor respectat în industria gaming-ului și subsidiar Take-Two Interactive. Sunt atât de multe jocuri faimoase cu sigla 2K în frunte, că mi-e și greu să le enumăr. E suficient să menționez BioShock, Borderlands ori bătrânul Dungeon Siege 2, ca să vă reîmprospătez memoria. Chiar luna trecută am avut plăcerea să recenzez unul dintre jocurile lor recente, Spec Ops: The Line. În portofoliul prezentat la Gamescom 2012, compania californiană a ales să includă trei titluri care stârnesc deja mult interes în rândul gamerilor și al publicațiilor de specialitate. Primul dintre acestea este Borderlands 2. În 2 august 2011, 2K a confirmat oficial că Borderlands primește un sequel. Continuarea primului joc se desfășoară tot pe Pandora, numai că, de această dată, un villain cunoscut ca Handsome Jack trebuie șters din istorie și consumat dimineața pe post de cereale cu lapte. Îngerul misterios apare și aici drept ghid, la fel ca și cele patru personaje principale din jocul original, numai că acum sunt NPC-uri și au un rol secundar în story. Există, desigur, alte patru personaje și clase noi: Salvador, un gunzerker burtos și pus pe dual wield, Maya, sirena înzestrată cu puteri magice, Axton, soldatul neînfricat, și Zero, asasinul misterios. Gunzerker-ul sună foarte bine și mi-a atras atenția din prima. Practic, e un Brick cu două arme și barbă albastră, semn că are de gând să tăbăcească niște poponețe pandoriene. Am așteptări foarte mari de la acest sequel și cu siguranță îl voi include pe lista de cumpărături atunci când îl voi găsi în oferta Steam. Borderlands 2 este programat să apară în 21 septembrie în Europa. Hai că nu mai e mult! O altă serie uber-faimoasă dezvoltată de 2K Games este BioShock (1&2), două FPS-uri horror plasate într-un oraș distopic construit pe fundul oceanului, un loc unde senzația de claustrofobie și nebunia sunt omniprezente. La această ediție Gamescom, 2K au decis să prezinte noi detalii despre a 3-a parte a seriei – BioShock Infinte. Locația în care se desfășoară acțiunea jocului se schimbă radical, așa că, în loc să vânezi spliceri pe fundul Atlanticului, acum vei experimenta oroarea la înălțime, într-un oraș theocratic zburător, denumit „Columbia" (în onoarea personificării feminine a excepționalismului american), cutremurat de un război civil. În mod interesant, Infinite nu împarte pe deplin același univers cu primele două jocuri, ci sare prin diferite falii temporale ce se deschid la bordul metropolei zburătoare. Personajul principal, Booker DeWitt, un detectiv al agenției Pinkerton, este acompaniat pe parcursul campaniei single player de o domnișoară specială, pe nume Elizabeth, înzestrată cu puteri la fel de speciale. Sigur că cei de la 2K Games au făcut tot posibilul să atragă atenția asupra celui de-al treilea capitol BioShock, prin câteva demonstrații de gameplay foarte fain prezentate, care au lăsat multe guri căscate. Jocul are un setting meseriaș, personaje pline de viață, inamici de-a dreptul bizari (căutați pe Google câteva art-uri oficiale, o să înțelegeți exact la ce mă refer) și o direcție artistică steampunk perfect aleasă în acest context. În fine, al treilea joc din roster-ul 2K Games a fost XCOM: Enemy Unknown. Pe burta lui Gabe



E mai lung de cinci ore? Da sau nu.



Şcoala de Arte Plastice Blizzard


Puhoi mare in curtea Furtunoşilor


Pentru Hoardă şi popor!

Newell! Vestea că studiourile Firaxis, afiliate 2K, au decis să aducă seria XCOM înapoi la originile strategice cu influențe RPG mi-a gâdilat sufletelul. Cu lacrimi de bucurie în ochi, am urmărit un gameplay video în care era prezentată componenta multiplayer, bazată pe o mecanică turn-based. Până acum, XCOM: Enemy Unknown arată foarte bine şi pare a fi un succesor demn al seriei. Personal, am considerat jocul celor de la Firaxis drept cea mai frumoasă surpriză de la Gamescom 2012. Iertați-mi entuziasmul copilăresc, dar până în 12 octombrie 2012 nu mai este foarte mult, iar eu poftesc la niscaiva strategie ca-n vremurile bune.

Activision+ Blizzard= Love(le)

Ah, les formidables! Băieții şi fetele de la Activision Blizzard au venit încărcați cu o mulțime de jocuri, unele mai breze decât celelalte. Singurul meu regret este că nu m-am aflat personal în Köln, să mă duc la expoziția Blizzard şi să strig în gura mare: „Patch-ul 1.0.4, prea târziu! Neener-neener!" Cine joacă Diablo 3 o să mă bată frăţeşte pe umăr. Dar nu Diablo a fost vedeta acestui an. Surprinzător, nu? Credeam că nu s-au săturat de hype şi că mai vor. Lumina reflectoarelor a căzut pe cele două starlete ignorate în ultima perioadă: World of Warcraft: Mists of Pandaria şi StarCraft 2: Heart of the Swarm. Eh, cu toate că mi-e greu să recunosc, Blizz a făcut atmosferă şi de această dată.


Uuu, albastru...

Prezentarea în exclusivitate a cinematic-ului din Mists of Pandaria a început cu un spectacol de percuție tradițională chinezească, apoi au urmat concursurile de cosplay şi StarCraft. Ştiți, de multe ori când mă gândesc la Activision Blizzard, prima imagine care-mi vine în cap este cea a rățoiului Scrooge McDuck, dar îmbrăcat în armura lui Tyrael. Indiferent cât de ahtiați după lovele sunt „Furtunoşii" şi frații lor responsabili cu telenovela de război „Chemarea lui Duty", nimeni nu prea mai ştie cum să facă spectacol şi branding la fel ca ei. Ați văzut cinematic-ul cu pricina sau orice alt cinematic produs de Blizzard? Dumnezeule, parcă pun praf magic şi mesaje subliminale în ele. Nu ştiu cum se face, dar acum vreau să fiu un panda kung-fu. Acelaşi efect îl au şi COD-urile, mai ales seria Modern Warfare. Adică, eşti perfect conştient de faptul că ai în față un joc lipsit de


Priveliște din Neo-Paris (Remember Me)


L-ați observat pe tipul grăsun și neimpresionat?

substanță, însă atât de volatil și flashy, încât n-ai ce face; trebuie să-l joci și tu dacă toată lumea o face. La Gamescom, Activision și-a prezentat cu surle și trâmbițe cel mai nou Call of Duty: Black Ops II. Iată că și aici se schimbă macazul, sărind – pe cai, hehe! – tocmai în viitor. O parte din acțiunea jocului se va desfășura în anul 2025, an marcat de un război super-tehnologizat, disputat între șmechera armată americană și dronele scăpate din mână, controlate acum de teroriști (la cine vă așteptați? Oompa Loompas?). În rest, aceeași grafică, același gameplay, același feeling de blockbuster. În fine, ultimul joc prezentat la Gamescom de către Activision și dezvoltat de High Moon Studios este Deadpool. Nu-s prea mulți fani ai universului Marvel despre care să poți spune că sunt obsedați de acest antierou, în ciuda reacțiilor provocate de aparițiile sale în media. Felul ironic, sictirit și plin de sine al personajului creat de Rob Liefeld și Fabian Nicieza duce jocurile cu super-eroi într-o nouă direcție –€" una așteptată de toți sociopații și răufăcătorii din lumea întreagă, sătui să încaseze pocneală de la eroii sclipitori și cuminți. Deadpool e un asasin capabil, dar instabil, înzestrat cu un simț al umorului de care nu pare să fie conștient. Pe deasupra, își poate regenera într-un ritm incredibil orice leziune, indiferent de gravitatea acesteia. Hell, câte alte personaje Marvel au supraviețuit unei decapitări? Un joc axat pe conflictele acestui personaj sună chiar binișor. Per total, pavilionul Activision Blizzard a fost un succes, așa cum era de așteptat. Au știut întotdeauna să-și vândă bine imaginea, speculând atât spiritul gregar al fanilor loiali, cât și curiozitatea celor „neinițiați".

Bethesda Softworks: BFG FTW!

Cei aproximativ 275.000 de vizitatori prezenți la această ediție Gamescom nu s-au lăsat intimidați de atmosfera misterioasă și întunecată din jurul ultimei producții Bethesda: Dishonored. Universul steampunk din acest joc arată bestial, o grămadă de lume fiind curioasă să vadă cu ce se mănâncă. Dacă ați avut interesul să urmăriți ceva info legat de viitorul stealth action-adventure, știți probabil că vom avea parte de o incursiune într-o lume industrializată mizeră, răvășită de epidemii și dictatura celor bogați, setting-ul perfect pentru a introduce în ecuație și influența supranaturalului. Cei de la Bethesda au insistat nu doar pe gameplay, ci și pe partea artistică a jocului, rezultatul fiind un melanj de Assassin's Creed cu Thief și Arcana, totul din perspectivă first person. Vă recomand să urmăriți pe Youtube înregistrarea demo-



Orc din piese LEGO



Mostră de Need for Speed: Burnourt



Așa este. Pentru gameri, dragele mele.

ului de la Gamescom 2012, cu siguranță veți fi plăcut surprinși. Cu toate că Dishonored a acaparat atenția, pentru mine, cel mai important joc de la standul Bethesda a fost Doom 3: BFG Edition. Menit să încingă puțin atmosfera până la prezentarea mai multor detalii legate de Doom 4, BFG Edition este un reboot mult așteptat de fanii maeștrilor FPS-ului – da, la Id Software mă refer, ceilalți subsidiari importanți ai mamutului ZeniMax. Abia aștept să mă plimb iarăși pe coridoarele împânzite de bestii satanice, înarmat doar cu un shotgun și sângele din cohonez. Carmack a promis că ne vom bucura de o grafică îmbunătățită, șapte niveluri noi și un sistem de save adus la standardele actuale (checkpoints & stuff). Ce bine, ce bine! După dezastrul tehnic din Rage, Id are multe păcate de spălat, altfel riscă să cadă într-un con de umbră – or, dintr-o asemenea situație, nimeni n-ar avea de câștigat.

Capcom și amenințările cu moartea

Pentru că în numărul din luna iunie al revistei am prezentat deja detalii legate de E3 și conferințele de presă ale expozanților prezenți atunci în Los Angeles, voi evita să pierd


Cred că mi-am greșit cariera... Unde se fac înscrierile pentru co-splay?



NOW KISS!



Pază și protecție


Zombi la podea...

vremea discutând iarăși despre exclusivitățile peste care am mai trecut o dată. În schimb, voi încerca să ating în continuare puncte specifice acestei ediții Gamescom. Cred că nimeni nu mai simte nevoia să reiau teme ca The Last of Us, Crysis 3, Dead Space 3, FarCry 3 sau Assassin's Creed 3 (Sfinte Baluba! Câți de 3! 2012 este anul trilogiilor). Sunt sigur că acele jocuri care nu au avut încă parte de un preview își vor primi unul pe măsură, atunci când o să fie cazul. Capcom, de exemplu, nu s-a regăsit în paginile specialului din iunie, așa că îi voi face cinste acum – mai ales că producătorul și distribuitorul japonez a venit în Köln cu bagajul plin de bunătăți. În jurul standului celor de la Capcom s-a făcut ceva vâlvă, ținând cont că aceștia au prezentat un IP nou-nouț, promițător și destul de original. Remember Me a atras atenția tuturor, printr-un gameplay demo impresionant. Conceptul din spatele acestui stealth action-adventure sună cam așa: într-un viitor în care intimitatea și libertățile individuale sunt atent restricționate și monitorizate, o domnișoară futuristă încearcă să-și recupereze memoria ștearsă de foștii săi angajatori, Memoreyes, o companie specializată în alterarea amintirilor. Acțiunea jocului se desfășoară pe străzile Neo-Parisului, anno domini 2084. Nilin, eroina din Remember Me, își poate folosi abilitățile de memory hunter pentru a modifica drastic amintirile țintelor sale, până acolo încât victima este împinsă spre suicid. That's some pretty weird shit. Pe lângă elementele de stealth, jocul include și un sistem de luptă melee. Pentru mai multe detalii, aruncați o privire peste preview-ul dedicat acestui joc, redactat tot de subsmenatul. Un alt joc care merită o aruncare cu privirea este DmC: Devil May Cry. Recunosc că nu pricep de ce developer-ul Ninja Theory a decis să aleagă această denumire. Nu era oare suficient *DmC* sau *Devil May Cry*? În formula actuală îmi sună a *Waka Waka, Shakira Shakira*. Dar cine sunt eu să fac studii onomastice asupra jocurilor? Oare nu plictisesc deja suficient lumea? Oricum, DmC este un beat'em up în buna tradiție Devil May Cry (oarecum), plasat într-o realitate alternativă. De această dată, Dante este un adolescent înzestrat cu abilități extraordinare, aflat sub atacul unui oraș trezit la viață și populat cu demoni (Limbo City). Jocul a fost anunțat pentru prima oară în 2010, la Tokio Game Show, însă producția acestuia s-a desfășurat într-un ritm destul de relaxat. La Gamescom părerile au fost împărțite. Mulți fani hardcore ai seriei, inclusiv din presa de specialitate, s-au plâns că jocul și-a pierdut farmecul și că direcția adoptată de Capcom este una greșită, pe când alții au apreciat schimbările aduse personajului principal și universului DmC. Acum, numai Dumnezeu drăguțul știe de ce pe lumea asta există și cretini atât de degenerați, încât să recurgă la amenințări cu moartea la adresa lui Tameem Antoniades, creative director al acestui proiect. Indiferent ce se întâmplă cu soarta unui joc, cea mai bună formă de protest din partea fanilor este lacătul pus pe pușculiță. Comportamentul de gibon lobotomizat nu impresionează pe nimeni. În ziua de astăzi, oricine are dreptul de a vocifera pe un forum sau pe blogul personal, cât timp este respectată o minimă decență. În fine, iarăși deviez de la subiect. Ultima chestie de interes prezentată de Gamescom a fost versiunea de Street Fighter X Tekken destinată consolei PS Vita, programată să apară pe piața europeană în 19 octombrie 2012. Pregătiți-vă de bătăiță!

Să fie să este jucărele...

Gamescom 2012 a găzduit anul acesta și câțiva producători renumiți de componente hardware și gadgeturi. LG, Samsung, Roccat, Nvidia sau Razer sunt doar câteva dintre numele mari prezente în Köln. Dacă în lumea jocurilor inovația nu abundă ca în alți ani, piața de componente și periferice destinate acestui hobby a resimțit un boom puternic. În ciuda lacunelor din motoarele grafice curente, am asistat la un pas hotărât înainte făcut de Nvidia în domeniul acceleratoarelor grafice, odată cu lansarea noului chip Kepler; am văzut cum gadgeturile smart au devenit dintr-un moft, rezervat celor cu prea mulți bani, bunuri de larg consum; în esență cu toții am fost martorii evoluției accelerate din lumea tehnologiei, evoluție prezentă și la Koelnmesse. Cel puțin colțul rezervat celor de la Razer a fost pe gustul meu, cu o mulțime de prezentări și show-uri – inclusiv un concurs de BMX –, totul pentru a-și pune în valoare brandul și perifericele exclusiviste care i-au făcut faimoși în rândul cunoscătorilor. Compania din San Diego are tradiție în materie de briz-brizuri over the top, menite să


CON-FUCKING-FETTI!





Deadpool, făcând ce știe el mai bine

îmbunătățească performanțele gamerilor, indiferent că sunt folosite acasă sau în cadrul competițiilor. Nici standul nemților de la Roccat nu s-a lăsat mai prejos. Faimoși în special pentru mouse-ul de gaming Kone și gama de tastaturi destinate profesioniștilor, aceștia au prezentat la ediția Gamescom 2012 două noi variante îmbunătățite pentru Kone, un mouse inovator tri-buton, botezat Lua, și tastatura multicoloră Isku, destinată în principiu MMO-urilor. Pentru mai multe informații despre jucărelele prezente la Gamescom 2012, puteți arunca o privire și pe paginile oficiale ale producătorilor. Evenimentul din Köln a fost tratat cu maximă seriozitate, oferind oportunitatea unei rampe de lansare pentru o grămadă de produse și tehnologii. Nici nu se putea altfel, gândiți-vă numai la condițiile oferite și la publicul prezent: techies, gameri și o puzderie de jurnaliști. Mi-e greu însă să pricep care sunt motivele reale din spatele absenței unor granzi ca Microsoft și Nintendo.

... și-un cuvânt de încheiere!

Am ajuns, în sfârșit, la finalul acestui reportaj închinat celei mai importante convenții din industria jocurilor video. Gamescom 2012 a fost tot ce trebuia să fie E3 și mai mult. Panzer power, tati! Îmi cer scuze pentru omisiunile voite de pe parcursul acestui articol, însă am considerat că este mai bine să aduc în discuție lucrurile care mi-au atras atenția în mod special, în detrimentul unor momente și situații discutate deja de atâtea ori, sub zeci de forme și variante diferite. Pe lângă asta, am trăit și drama unei infecții cu Ebola sau febră Dengue – habar nu am exact ce –, de parcă a dat crăpelnița în mine zilele astea. Ducă-se pe pustii răcelile de vară! Revenind la subiectul Gamescom, nu pot decât să apreciez efortul depus de organizatori și încercările expozanților de a face cât mai plăcută și interesantă experiența celor prezenți. Per total, deși exclusivitățile de anul acesta nu au fost multe la număr, pot admite fără nicio îndoială că setea de inovație și originalitate de care sufăr în ultima perioadă mi-a fost potolită, măcar temporar. Mă rog, sunt sigur că șpițul în dos necesar pentru ca lucrurile să o ia din loc este condiționat de următoarea generație de console, așa că Microsoft și Sony ar face bine să pună osul la muncă, altfel jur c-am să strănut spre ei cu furie demonică, până când se alege praful de vaca lor deja mulsă în exces. Bleh, mă duc să-mi iau pastilele...

■ **Aidan**



Ne revedem la anu'!





DESPRE VIITORUL INDEPARTAT

În mod normal, acest special trebuia să vină imediat după cel de la Jocuri Serioase. În antrenamente însă, după ce am zgâriat ușor suprafața „noului" fenomen pe care doream să-l prezint, am realizat că am nevoie de mai mult timp pentru a-l înțelege pe deplin. Sute de articole, filmulețe și comentarii mai târziu, convingerea a rămas aceeași. O stare de fapt normală, presupun, când încerci să prezinți un trend care pe viitor va avea puterea să ridice companii, guverne și societăți la rang de cult, după care, dacă nu suntem atenți sau suntem luați de proști (și ne dăm seama), să le și dărâme.

Gamificarea – *gamification* în engleză – apare în momentul în care introducem mecanici de joc (îndeosebi electronice) în alte domenii cu scopul de a face anumite activități, sau chiar viața însăși, mai plăcute sau mai antrenante. Cuvântul este atât de nou, încât nici nu ne-am decis cui să-l atribuim, ideea însă, chiar dacă nu avea un nume înaintea secolului 20, este veche de când lumea. Sau, mă rog, dacă e să ne luăm după istorici, de cel puțin 3000 de ani. Legenda (sau Herodot) spune că regatul Lidia a reușit să țină piept foametei prin joacă. Văzând că mâncarea nu mai este suficientă, regele a decis ca toată lumea să se joace o zi (zaruri, „oase" sau cu mingea), pentru a uita de foame, și să mănânce a doua zi. Au rezistat așa timp de 18 ani. Ce a făcut regele Lydiei este departe de ce se întâmplă astăzi, dar ne confirmă ceea ce putem ghici cu toții. Jocurile fac parte din ADN-ul nostru, gamificarea funcționează! Moment în care mă bucur că am scris deja despre dependență. Jocurile de noroc sau pariurile sunt și ele exemple primordiale perfecte, la fel cum sunt și avertismente pentru ce se poate întâmpla dacă această tranziție (către gamificarea vieții de zi cu zi) nu este făcută cu cap. Înainte de a o da însă în teorii ale conspirației și ghicit în stele, vreau să încerc să ajung cât de cât în prezent…

În Mama Rusia, jocurile te joacă pe tine

Începând cu anii '30, Lenin a propus și testat în fabricile din Uniunea Sovietică ceea ce el a numit „competiție socialistă". Pur și simplu a gamificat industria. A creat concursuri de producție între fabricile de același tip, competiții între echipele care construiau poduri, a acordat puncte pentru depășirea anumitor bareme, medalii (achievement-uri) pentru cazuri excepționale, a făcut clasamente și așa mai departe. Ba chiar a încurajat societățile de dimensiuni mari să formeze echipe de fotbal, care la rândul lor se întâlneau în competiții. Ce ți-e și cu istoria asta! Lenin considera acest tip de *incentivare* (stimulare – pentru cei care lucrează în cadrul poliției gramaticii) mult mai umană și captivantă decât cea capitalistă, unde totul se reducea la bani. Și a funcționat, gamificarea a dus la creșterea productivității și, de ce nu, a ridicat și susținut nivelul de satisfacție la locul de muncă. Asta până când au fost impuse baremuri și corupția (poate corupție e un cuvânt prea puternic – minciuna?) și-a băgat coada și totul a început să se clatine. Oamenii au început să vadă prin voalul numit competiție și din ce în ce mai mulți au revenit cu picioarele pe pământ. Înainte de a o da însă în teorii ale conspirației… vreau să încerc să ajung…

În zilele noastre gamificarea este prezentă, așa cum este și ușor de imaginat, îndeosebi pe internet și se extinde cu repeziciune. Se întâmplă așa, pentru că bătălia principală dată de site-urile (comerciale) actuale nu este neapărat una concurențială, ci mai repede una de genul „cum să facem ca utilizatorii să rămână cât mai mult timp pe paginile noastre". Google, de exemplu, reușește să facă acest lucru implementând cât mai multe unelte. Unelte care, odată încercate, te fac să revii. Scrieți în Google ceva de genul „45*(50-2)". O să vă surprindă, asta dacă nu știați deja. Pentru mine calculatorul implementat aici este perfect, pentru că mă lasă să verific dacă într-adevăr am introdus corect datele, mă lasă să le modific, să adaug paranteze, să văd cum sunt calculate răspunsurile, back, copy, paste etc. Nu aveți bani de Office (Word, Excel etc.)? la vedeți ☒. Nu vă mai place vechiul serviciu de e-mail sau Facebook? Exact. Din „păcate" însă, nu toată lumea are posibilitățile și know-how-ul lui Google, așa că soluția, mult mai la îndemână și ma



Lidienii au inventat, pe lângă jocul cu zaruri, și pe cel cu falange… de oaie.



Medalia primită în „1973" de „câștigătorul competiției socialiste".



Lenin. Tatăl gamificației.

ieftină, devine gamificarea.

Unul dintre primele site-uri care a înțeles care sunt beneficiile acestui model de business a fost Kongregate. Un site pe care te joci jocuri online gratuite, dar unde câștigi și puncte pentru orice acțiune pe care o întreprinzi. De exemplu, toate jocurile au achievement-uri care, odată atinse, te premiază cu puncte de experiență. Ai pus o notă unui joc, mai ia niște puncte; ai adus un prieten printre utilizatori, mai ia niște puncte; ați prins ideea. Sincer, nu prea sunt interesat de această nebunie în care mulți s-au prins și aleargă după puncte și insigne, dar nu pot să neg că sunt oarecum mândru de faptul că avatarul meu a atins Level 13. Printr-o simplă gamificare, K. a ajuns unul dintre cele mai vizitate site-uri de acest tip de pe internet, dar în același timp și cel cu cea mai mare comunitate. Aici, dacă vrei să vorbești despre oricare dintre jocurile prezente, ai cu cine. Atât în sistem forum (sub fiecare dintre titluri), cât și în sistem chat (lângă ele). Aproape toate jocurile sunt votate de cel puțin 5000 de utilizatori și aproape toți producătorii primesc feedback important de la jucători. Alte site-uri aplică gamificarea diferit. De exemplu, Foldit, despre care am vorbit în cadrul specialului la jocuri serioase, a transformat chimia într-un joc, iar gamerii au rezolvat un mister care le dădea de ani de zile dureri de cap oamenilor de știință, în doar câteva săptămâni. Playboy și-a dublat utilizatorii doar prin introducerea unui „concurs" în care poți alege cea mai „bună" Miss Social. Microsoft a cerut ajutorul comunității în încercarea lor de a îndepărta orice bug din noul lor messenger (Lync) și a primit de 16 ori mai mult feedback în momentul în care a transformat totul într-un concurs.

E ușor de intuit că, în câțiva ani, aproape tot ce ține de online va fi gamificat, mai greu de prezis este însă unde ne îndreptăm în viața de zi cu zi. Avem exemple și aici: Chevrolet Volt (un automobil electric) reușește să ne tempereze, când bruscăm accelerația sau frâna, cu un simplu indicator care se transformă din verde în galben sau roșu – în teste, 50% din utilizatori nu au mai depășit limita de viteză. Câteva restaurante au introdus o aplicație tip joc, care poate fi descărcată pe smartphone-uri și care te recompensează dacă participi. Tot ce ai de făcut este, de exemplu, să fotografiezi cana de cafea, să scrii o glumă pe perete, să răspunzi unei întrebări legate de meniu sau orice altceva le trece prin cap patronilor. Cel mai mare succes l-a avut lanțul Buffalo Wild Wings, care, în trei luni, a avut o creștere în participare de peste 500%, iar cel puțin 1 din 3

nlcv ▾ Level 13 | 52 points to level up | Get Kreds! | 0

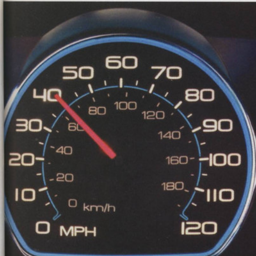
FULL PROFILE (edit) | MY MESSAGES
ACCOUNT SETTINGS | GET KREDS! | SIGN OUT

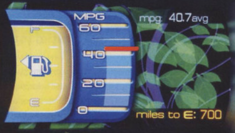
NO FRIENDS ONLINE
FRIENDS | FANS | FIND FRIENDS

Connect — Find Facebook friends, compare scores, earn 25 pts.

MY POINTS
Points needed for next level: 52 | Total points: 1378
118 PTS | Level 14

Încă 52 puncte până la Level 14, hai că pot! „Găsește un prieten pe Facebook și comparați-vă scorurile pentru încă 25 de puncte." Păcat! N-am Facebook.





Și Ford știe cum e cu gamificarea. Cu siguranță o să o lași mai moale când o să vezi că ți se îngălbenesc frunzele și încep să cadă.

PLAYBOY MISS SOCIAL

become a fan today

Congratulations Krystal Harlow!

Every year, tens of thousands of girls send us their photos and attend Playboy casting calls all over the country. *Their dream?* To one day appear in the pages of Playboy Magazine. With so many beautiful women dying to be seen, we thought we'd put a spin on things and let our loyal readers have a say. We have to say, our fans have great taste.

Krystal is a 19 year old college student from Raleigh, North Carolina. She just won Playboy's 1st Miss Social for the month of September. Nice voting fans!

Click the 'Like' button & we will let you know when Miss Social December is Live!

Like 7K 7,324 people like this.

Tina Jessica Jen Tiffany

Nina Kelly Mark Amy

Sign up to be Miss Social December!

Click 'Enter Contest' below, complete the form, and you could be Miss Social December!

Enter Contest

Contestants

Krystal Harlow

Playboy's 1st MISS SOCIAL

Sexul vinde, chiar mai mult, când e gamificat.



Reclamă interactivă.

consumatori s-a întors pentru a mai încerca o dată. Alte aplicații te lasă să introduci locațiile pe care le vizitezi și te premiază pentru fiecare în parte, persoana cu cel mai mare punctaj devenind „primarul" acelui oraș sau al acelei locații. Și așa mai departe.

Teorii ale conspirației (oare?)

Aceste exemple sunt însă extreme și vizibile, în timp ce gamificarea apare, din loc în loc, peste tot. Magazinul Real o face de ceva timp cu acele puncte – dacă le strângi, primești ceva sau ai o reducere. În cadrul companiei HP, unii dintre angajați primesc bonusuri și promovări în funcție de cât de bine prestează. Iar odată cu rangul, primesc și un birou mai mare, o mașină de serviciu mai scumpă etc. Dacă stau să mă gândesc bine, am folosit-o chiar și eu în câteva rânduri. Acum câțiva ani buni, din postura de șef de magazin, am lipit pe un perete un top al vânzătorilor. Topul nu a avut mare efect asupra celor care se situau mereu în partea de jos a lui, dar nu pot să nu mă întreb ce s-ar fi întâmplat dacă aș fi avut o putere mai mare de decizie în cadrul companiei și aș fi putut pune și un premiu la bătaie. De exemplu (scornit acum, în câteva minute, nu prea există limite în ce privește gamificarea): cel care iese în săptămâna în curs pe locul întâi primește 100 de puncte, locul doi 50 și locul trei 25. Cu mențiunea că oricine strânge 500 de puncte va putea să-și ia o zi liberă. Credeți că ar fi avut un efect mai mare? Dar credeți că se poate numi exploatare? Eu spun că da, însă, dacă aș avea grijă să evidențiez că acest concurs nu atrage odată cu el niciun efect negativ (și m-aș fi ținut și de cuvânt), angajații, în afara celor cărora pur și simplu li s-a scârbit de muncă, ar aprecia concursul și per total compania ar avea de câștigat. Mai mult decât atât, acest sistem pe puncte poate fi „împrăștiat" și în funcție de necesități. De exemplu, ai nevoie de vânzare pe un anumi[t] brand. Adaugi 25 de puncte pentru cine vinde în acea săptămână cele mai multe produse de acel tip. Sau pentru cel care aduce cele mai multe vânzări în sistem rate. Poți crea chiar și un layer superior, în care punctel[e] să se acumuleze, și la un anumit prag angajații să urce în nivel. La nivelul 10, sau când consideri tu, să primeas[că] o mărire de salariu. Aici trebuie să fii foarte atent, psihologic vorbind, să nu creezi disensiuni și trebuie să ai mare răbdare să crești corespunzător relațiile dintre angajați – nu vrei să-i transformi în mercenari... Dar mă opresc, nu vreau să dau prea multe idei firmulițelor de consultanță de la noi, pentru că majoritatea își fac treaba după ureche și, dacă vor încerca o gamificare, tare îmi e teamă că o să-și bată joc de oameni.

De fapt, că tot suntem la capitolul teorii ale consp[i]rației, dacă stați să căutați pe internet mai multe despre aceste tipuri de gamificare (cele adresate angajaților sa[u] cumpărătorilor), o să descoperiți cu surprindere că aces[t]a este singurul domeniu adiacent jocurilor pentru care vi se cer bani pentru informație. Gamificarea este pe va[l] în afară, iar firmele adevărate de consultanță, cele care au puterea chiar de a crea trenduri, vor încerca să țină cât pot de mult de „secret". Cu atât mai mult, cu cât, reduse la esență, multe dintre aceste practici urlă a exploatare. Ce credeți că se va întâmpla când patronii vor realiza că moralul angajaților poate fi menținut la fel de bine cu câteva insigne sau „puncte de experiență" în detrimentul unei măriri de salariu?

În aceeași oală se regăsesc și majoritatea „companiilor" de publicitate. Firmulițe care se zbat acum și nu prea mai înțeleg nimic. În țările dezvoltate (adică exact unde există interes), oamenii au ajuns să fie atât de obi[ș]nuiți cu reclamele, încât, de cele mai multe ori, creierul nici nu le mai scanează. Publicitate la TV? Am schimbat canalul. Panouri pe stradă? Le-am și uitat. Bannere pe s[i]te-uri? Nici nu le mai văd. Iar dacă încearcă să le impun[ă] cu forța, nici că mai trec pe acolo. Ce credeți că o să se întâmple când majoritatea acestor firme vor realiza că pot face cu bani puțini ce face Real-ul acum. Sau resta[u]rantele din afară cu aplicațiile lor. Sau companiile aerie[n]e cu programele lor de premiere a clienților. (Mă repe[t]) Nici măcar nu există limite. Deja câteva companii lucre[a]ză la reclame interactive, un fel de minijocuri, care vor

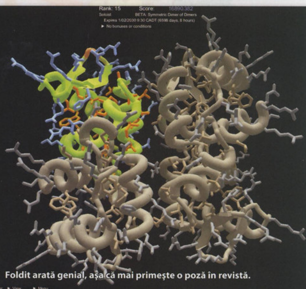
CUNOȘTINȚE ADIACENTE

Două recomandări am: Idiocracy, un film de cult care se transformă, cu timpul, din comedie în horror, care nu are o legătură directă cu subiectul etalat aici, dar viitorul prezentat acolo este la fel de „înfricoșător" și oarecum asemănător cu cele pe care ni le putem imagina când ne gândim la o gamificare luată razna. Și Denno Coil, o serie animată genială care prezintă un viitor tehnologizat foarte interesant – ochelari care augmentează realitatea prin suprapunerea de imagini, informații, animale de companie etc. –, dar și problemele care pot apărea în momentul în care oamenii încep să nu mai facă diferența dintre realitate și virtual.



Realitate augmentată

Putem gamifica și maratoanele? Sigur.



Foldit arată genial, așa că mai primește o poză în revistă.

încerca să te oprească din a mai schimba canalul. „Reclamă la Goodyear? Dă-mi repede telecomanda!" Stânga-dreapta de 5 ori pentru a ocoli jaloanele și mi-am luat punctele pentru o reducere de 1%!

Un viitor sumbru împotriva căruia va trebui să urlăm din toți rărunchii. În 2011, cel puțin jumătate din populația Germaniei, Mexicului, Rusiei, Marii Britanii, Braziliei și Statelor Unite erau gameri. Jucătorii *casual* (adică cei care se joacă pe rețelele de socializare, minijocuri sau mobile – generalizez acum, dar sper să nu fie cu supărare) sunt deja mai mulți decât noi (adică ăștia care preferă îndeosebi MMO-urile, jocurile pe console sau PC). Iar cu cât aceste numere și procente vor crește, cu atât populația va accepta mai ușor și mai natural gamificarea. Sunt aproape convins că, în 20-30 de ani, multe dintre protestele de stradă de tipul „împotriva globalizării" vor fi înlocuite cu cele împotriva gamificării. La fel cum sunt convins și de faptul că majoritatea promotorilor acestor proteste (ce ironie a sorții) vor fi gamerii hardcore. Adică exact aceia care înțeleg foarte bine, chiar dacă doar la un nivel subliminal, cum funcționează aceste mecanici preluate din jocuri și se lasă, implicit, mult mai greu păcăliți.

O, viitor luminos! (oare?)

Dar poate nu totul o să fie atât de negru. Dacă e să ne luăm după Jessie Schell, un guru al gaming-ului, în scurt timp senzori de toate felurile ne vor invada viața și tot ei vor fi și catalizatorul gamificării. Cu toate astea, el consideră că suntem suficient de deștepți pentru a utiliza gamificarea (și) în scopuri benefice, iar unele dintre ideile lui mi se par geniale. De exemplu, el spune că nu va dura mult și periuța noastră de dinți ne va puncta în funcție de cât de des ne vom spăla cu ea. De ce? Pentru că pro-


Periuță care se sincronizează cu smartphonu'? Nu suntem departe.

CUNOŞTINŢE APROFUNDATE

Dacă v-a plăcut şi vreţi mai mult, încercaţi Wikipedia şi Gamification, dar mai ales extra-linkurile din josul paginii. Căutaţi de vizionaţi prezentările geniale numite Visions of the Gamepocalypse şi Design Outside the Box, ale lui Jesse Schell. Gamification şi Gamifying Education, ale celor de la Extra Credits. Gaming can make a better world, al lui Jane McGonigal. Accesaţi acest link: http://enterprise-gamification.com/index.php/en/facts dacă vă plac numerele, procentele şi tabelele pline cu exemple. Vizitaţi Kotaku cu ale lui Ditching Reality For A Game Isn't As Fun As It Sounds; Gamification is Bullshit; You Are All Liars; plus alte câteva articole interesante, dar mai ales pentru comentariile comunităţii.

ducătorii de periuţe, dar şi de pastă de dinţi, vor vinde mai mult dacă le folosim mai des. Pare urât, dar, dacă în felul acesta reuşesc să-mi determine copilul (încă n-am, dar sunt toate şansele să crească într-o societate ca cea imaginată aici) să se spele în fiecare zi pe dinţi pentru a strânge 1000 de puncte pe care să le schimbe pe un mic ursuleţ sau pistol cu ventuze, să mor dacă mă voi supăra. Ba, dacă Ministerul Sănătăţii are destulă minte şi sare şi el, acolo, cu -0.5% la taxe, poate îmi oblig toată familia să se spele pe dinţi în fiecare zi. Nu de alta, dar aşa e normal chiar şi fără gamificare. Acum poate -0.5 vi se pare prea puţin, dar, dacă îi combin cu ceilalţi -0.5 „câştigaţi" pentru că am mers pe jos cel puţin 50 de kilometri (raportaţi de senzorii cu care vin pantofii sport) luna aceasta şi cu ceilalţi -0.5 „primiţi" pentru că am folosit de cel puţin 10 ori mijlocul de transport în comun, vă spun eu că se adună şi se simte. În plus, mă şi pot mândri că sunt cetăţean model.

Băieţii de la Extra Credits vin şi ei cu câteva idei dementiale, majoritatea îndreptate către educaţie, un mediu în care poţi introduce cu mare succes gamificaţia. Ce s-ar întâmpla dacă profesorii nu ar mai nota elevii cum o fac acum, plecând de la 10 şi scăzând nota pentru fiecare greşeală, şi ar folosi, în schimb, un sistem de puncte de experienţă care să împingă copiii la mai mult? Nota poate pleca de la 0, iar profesorul poate împărţi punctele după cum crede de cuviinţă. 50 de puncte (din maximum 1000) pentru un eseu (bine, bine, compunere) făcut la timp, poate încă 20-30 dacă e şi original sau complex. Un test poate valora 100 puncte, dar, chiar dacă elevul va face doar jumătate din el, tot se va simţi bine, pentru că va adăuga încă 50 de puncte la nota finală. În loc să renunţe în faţa unui 5, va spune: „uite că se poate". Ba mai mult, ultimele 200 de puncte le poţi oferi doar celor care îşi ajută colegii să recupereze, iar cei care excelează cu adevărat şi depăşesc baremul pot trage toată clasa după ei – ai ajuns la 1200 de puncte, ai posibilitatea ca acele +200 să le împarţi cu toţi ceilalţi. Cum ar fi însă dacă profesorul ar mai aplica şi un strat de mister peste cursurile lui, schimbând astfel oarecum rolurile? Copiii să trebuiască să găsească (ajutaţi în punctele cheie) singuri răspunsurile. Ca într-un adventure. Aici (iar) nu există limite. Şi dacă gamificarea învăţământului e făcută cu cap, mai ales acum, când toţi copiii se joacă, cred că ar avea puterea să le redirecţioneze atenţia către şcoală.

Dintre toţi aceşti visători, Jane McGonigal, game designer şi profesor, este de departe cea mai optimistă. Ea este de părere că noi toţi, jucătorii hardcore de jocuri, suntem o resursă. Milioane de oameni care doresc şi trăiesc pentru a salva universuri. Milioane de oameni care ar putea la fel de bine să salveze şi pământul dacă ar fi lăsaţi, iar resursele ar fi la fel de accesibile ca într-un joc. Aşa că ea a plecat într-un quest. Unul în care încearcă să schimbe lumea pentru a o face mai accesibilă gamerilor. Rămâne de văzut dacă va reuşi. Şi, la rândul nostru, cum vom reacţiona noi.

■





O, VIITOR LUMINOS! (ALTU'?)

Anul 2055. Senzorii computerelor noastre mobile sau, în cazul câtorva, chiar al nanomaşinilor, au fost perfectaţi. Totul a fost gamificat. Companiile oferă puncte pentru orice. Unele dintre ele chiar se strâng în grupuri pentru a folosi un sistem unificat de punctare. Ca o nouă monedă. Tu îţi poţi folosi punctele pentru a-ţi dovedi loialitatea pentru brand, pentru discount-uri sau cadouri. Guvernul eliberează şi el puncte, răsplătindu-te dacă rămâi în formă, productiv şi politicos. Până şi impozitele ar putea fi mai mici, dacă îţi dovedeşti productivitatea. Analiştii de piaţă cumpără toată informaţia generată de obiceiurile noastre şi concep noi produse şi strategii. Profiturile cresc, consumatorii primesc mai mult din ce doresc.

Te trezeşti în patul tău, din anul 2055. Trebuie să nu uiţi să revendici punctele pe care le primeşti pentru că te-ai uitat la Talking Heads. „Întrebare bonus: Nu cumva parlamentarii sunt prea grăbiţi în a vota restricţii în ce priveşte comerţul cu informaţii despre consumator? Da! Răspuns corect. 100 de puncte acordate." Te duci şi cumperi noul deodorant Axe. Primeşti 100 de puncte dacă reuşeşti să faci un prieten să-l folosească. Ai un nou mesaj: „Unilever vrea să-ţi ofere o bursă, ai fost un client loial. Vino şi alătură-te familiei Unilever. Nu uita să sprijini noul Preşedinte sponsorizat de Unilever în alegerile ce urmează."

Traducere liberă din engleză a unui comentariu genial făcut pe Kotaku de userul Fernando Jorge.

Rewards
Flexible Reward and Loyalty Programs for your serv
application.



Points

Levels

Badges

Facebook Credits

Coupons

Locked

Simplify V

Î

bun
ță
joc s
ce ju
ne o
aleg
tat p
nale,
mosf
prea
un la
le să
urma

acest
vorbe
alege
cu re
și exc
tă dis
primi
rodul
– de a

Epi
sch

unei s
te și c
spre u

STARCRAFT: GHOST. DISPĂRUT ÎN MISIUNE

Întotdeauna m-am mirat cum un producător profesionist, a se înțelege că e suficient de bogat și de inteligent, reușește deseori să anuleze o formulă de joc bună. Nu sunt refractar la schimbare și consider orice rețetă perfectibilă: simpla repetare a acelorași mecanici de joc standard ar obosi și, în cele din urmă, îndepărta pe orice jucător, oricât de fanatic ar fi. Pe de altă parte, de puține ori vedem un producător care să acționeze judicios, alegând să continue o serie îmbunătățind precaut și treptat părțile deficitare, păstrând nealterate pe cele funcționale, înmagazinând și îmbogățind tușele definitorii ale atmosferei și farmecului universului pe care l-a creat. De prea multe ori mi-am văzut seriile favorite masacrate de un lanț de decizii bizare care permiteau lacunelor originale să se cronicizeze, în timp ce punctele forte se erodau în urma unor inutile intervenții și complicații.

Sunt convins că ați simțit cu toții gustul amar al acestui gen de dezamăgiri. În cele ce urmează, vreau să vorbesc despre una dintre cele mai năstrușnice astfel de alegeri din partea producătorului, aproape întotdeauna cu rezultate dintre cele mai modeste; există, ce-i drept, și excepții, dintre care una extrem de notabilă, care arată disponibilitatea pieții și buna-voință a jucătorilor de a primi noutatea, schimbarea, atâta timp cât ea nu este rodul unui proces de simplificare și banalizare, ci opusul – de adâncire și sporire a complexității.

Episodul 5: Cum să(nu)-ți schimbi genul în gaming

E vorba despre decizia de a schimba în interiorul unei serii direcția gameplay-ului; în foarte puține cuvinte și cât se poate de explicit, producătorul virează dinspre un gen anume înspre altul, făcând uneori salturi spectaculoase, cascadorii care de multe ori au un final fatal. Se cuvin făcute câteva observații.

Prima este aceea că jucătorul este, în general, o entitate interesată de un spectru larg de genuri, astfel încât e foarte probabil ca un maniac al strategiilor în timp real să fie potențial interesat și de un FPS sau de un RPG care face uz de universul ficțional propus inițial de un RTS, de exemplu. E suficient să amintesc de cele două proiecte ale unor titani ai industriei (Blizzard și Westwood) care urmăreau exploatarea lumii de joc din Starcraft, respectiv Command & Conquer, pentru dezvoltarea unor proiecte ce implicau o reducere drastică a perspectivei, de la aceea a comandantului întregului teatru de război la cel mai elementar agent operativ.

Chiar dacă diferite în abordare – Starcraft: Ghost își propunea să fie orientat înspre stealth, înrudindu-se cu Splinter Cell, în schimb ce C&C: Renegade era fidel acțiunii furibunde –, ambele au fost primite cu entuziasm de comunitățile de fani, fiindcă își propuneau să extindă și să detalieze lumile de joc aferente. Intrai



BUNUL ȘI BĂTRÂNUL STARCRAFT


TIBERIAN SUN

C&C: RENEGADE



COMMANDOS: STRIKE FORCE



X-COM: APOCALYPSE

în viața unei unități Ghost sau a uneia de comando GDI pentru o zi, explorând bazele și clădirile de la „genunchiul broaștei", cum s-ar zice. Foarte important, cele două jocuri reprezentau o simplă buclă de culoare pe linia arborelui seriei, care nu-și abandona rădăcinile strategice, ci-și delega pentru un scurt interludiu de efect *lore*-ul unor alte genuri, tocmai pentru că acestea erau mai potrivite unei analize de finețe.

A doua observație este aceea că universurile ficționale derivate din alte produse de divertisment (filme sau cărți) nu sunt legate în mod primar și indisolubil de un gen aparte. Dacă Starcraft sau C&C vor fi întotdeauna reprezentative exact prin originile RTS-istice, jucătorul luându-și ca referent indiscutabil cele două jocuri de strategie originale, lumile Star Wars sau Lord of the Rings nu sunt ținute de nicio astfel de constrângere, ele migrând dinspre cinematografie și literatură înspre noul teritoriu al jocurilor, domeniu ce oferă bune perspective de exploatare financiară. Jucătorul se va simți la fel de „acasă" în compania unui shooter SW sau a unui RPG LotR, a unui joc de curse SW sau unui RTS LotR. Nu există, în aceste cazuri, un joc-sursă de care el să se simtă în mod necesar atașat, căruia să îi rămână fidel sau loial, pe care să îl recunoască drept standard sau întemeietor.

Foloseam termenul de cascadorii mai sus. Una dintre cele mai periculoase este aceea când, îndepărtându-se de origine, chit că schimbarea survine în interiorul aceluiași gen (glisând, să spunem, de la un sistem de luptă bazat pe ture la un sistem în timp real), se produce o iremediabilă pierdere de spirit sau substanță. Fiind în


COMMANDOS 2



X-COM: INTERCEPTOR



X-COM: ENFORCER

mare parte țintit către publicul care a iubit și disecat jocul antecedent, noua iterație va fi primită cu ostilitate și consternare, în momentul în care abdică de la o meta-direcție de dezvoltare. Această meta-direcție, așa cum o numesc eu, cuprinde, pe lângă partea artistică, toate micile „chițibușuri" de gameplay care alcătuiesc un joc, transformându-l dintr-un conglomerat de variabile într-o experiență de o anumită factură, care imprimă jucătorului o anumită stare emoțională asociată de atunci încolo cu respectivul joc sau respectiva serie.

Să luăm ca exemplu Commandos. Nu e un joc propriu-zis realist: mâna ta de soldați omoară zeci de inamici per planșă, păcălindu-i de cele mai multe ori prin procedee hilare, dacă ar fi traduse în realitatea războiului. Asta nu e atât de important, pentru că, pe lângă multe alte merite și „cârlige" pe care jocul le are, cel fără de care Commandos nu ar mai fi Commandos este desfășurarea tactică a gameplay-ului. Nu contează dacă aceasta e realistă sau nu, contează doar că regulile stabilite dintru început să fie respectate pe parcurs. Plăcerea provine din acele zeci de minute pe care le petreci încercând să găsești o breșă în angrenajul artificial, pus cu mâna de producător. Jocul nu are pretenție de realism, fiind perfect echilibrat și balansat exact înspre ceea ce-și propune.

Commandos 2 este un exemplu de manual pentru o continuare în vena originalului: nu numai că îmbunătățește rețeta la mai toate capitolele, profitând deștept de progresele tehnologice înregistrate între timp, dar rafinează și extinde conceptul de joc nemodificându-i substanța. Meta-direcția este identică în spirit și alcătuire generală, doar că acum mult mai multe variabile de felul celor din original sunt introduse (exemple rapide: poți intra pe ferestre în clădiri, acestea sunt acum planșe de sine-stătătoare, ai mai multe ustensile la dispoziție etc). S-a produs o „îm-profunzire" a jocului, care atinge noi culmi ale complexității și variației, fără a-i fi afectat miezul. În continuare, cele mai plăcute momente le petreci buchisind o spărtură în mecanismul spartan de gărzi și obstacole imaginat de producător. Jocul e generos în a-ți acorda timp, te îmbie să dai frâu liber fanteziei tactice, te împinge către planificare metodic.

Commandos 3, lansat pe repede înainte, nu pare, inițial, să altereze această formulă. Dar, de fapt, Pyro Studios, deși nu se încumetă încă la o radicală schimbare de gen, aduce o substanțială modificare. Dacă în C2 te simți ca în fața unei table de șah, înconjurat de parteneri răbdători, care gustă la fel de mult ca și tine pregătirea scrupuloasă și tergiversarea delicioasă, aici îți este impusă acțiunea rapidă, spontană, de reacție, hărțile statice și construcția ansamblului fiind înlocuite de evenimente scriptate și *spawn* de soldați infinit în situații date.

Veți opina că nu e mult; ba chiar, în anumite condiții, noile reguli ar părea de bun-augur. Însă, insuccesul cras de care a avut parte C3, atât la critică, cât și la public, își are originea chiar aici: unul dintre elementele centrale ale meta-direcției a fost modificat. Ca fan care a mâncat primele două jocuri pe pâine și care și-a pierdut câteva luni de copilărie umplând un caiet cu misiuni imaginare în speranța unui viitor editor, vă spun că C3 nu se „simte" ca un adevarat Commandos. C3 cu un alt nume ar fi fost, probabil, un joc cât se poate de onorabil, celelate lipsuri putându-i fi trecute cu vederea. Așa însă, elementul hotărâtor pentru care C3 eșuează este o sub-





WARCRAFT 3

WORLD OF WARCRAFT





tilă și relativ minusculă deviere de sens de la o rețetă aparent infailibilă, rapid destabilizată însă de cea mai mică inoportună schimbare.

Finalmente, Commandos: Strike Force definitivează conversia la un alt gen, care simplifică, dacă nu eradichează, orice farmec al seriei. Nu numai că este un Commandos prost, ci este un joc prost ca atare, o jalnică încercare de a copia shooter-ele tactice ale acelor zile, fără profunzime tactică, fără gameplay antrenant, fără nimic din ceea ce fascina și atrăgea la primele jocuri ale seriei. Strike Force nu e un Commandos cu o perspectivă schimbată (cum New Vegas e un Fallout cu perspectivă schimbată), ci este un joc a cărui meta-direcție a suferit o mutație completă.

Seria X-Com e un exemplu chiar mai concludent decât Commandos. Gameplay-ul calitativ superior cu care a debutat magistral Enemy Unknown a fost urmat cu consecvență în Terror from the Deep și Apocalypse, fiecare dintre continuări încercând să conjuge rețeta originalului în feluri diferite, din ce în ce mai complexe. Meta-direcția, adică toate acele detalii care făceau X-Com recognoscibilă ca serie, a rămas neschimbată. E drept că uneori ambițiile au depășit posibilitățile, dând naștere unui joc ce și-a dorit prea mult pentru binele lui, după cum declara producătorul lui Apocalypse. Dar efortul de a face mai mult, mai bine, mai complex îi asigură acestuia totuși un loc în canonul X-Com fără probleme.

Interceptor face un prim pas semnificativ înspre un alt gen, renunțând la multe dintre finețurile tactice și strategice în favoarea unei mai pronunțate componente de simulator spațial. Cum această deturnare n-a fost văzută totuși ca permanentă, iar noul gen abordat avea o anumită prestanță și faima de a fi destul de complex și dificil, transformarea a fost una mai digerabilă, mai ales pentru critică. Procesul de simplificare, care eliminase cele mai reprezentative elemente de meta-direcție ale universului X-Com, a fost luat drept o temporară perturbare cauzată de o modă trecătoare.

Odată angajat pe drumul acesta, producătorul își dă în petec printr-un proces alarmant de simplificare: ignoră întreaga meta-direcție a seriei, alege unul dintre cele mai banale și supra-saturate genuri de pe piață – un joc de acțiune cu perspectivă la persoana a treia – și publică un titlu, Enforcer, care nu are nici în clin, nici în mânecă cu tot ceea ce însemna, până atunci, X-Com. Fanii sunt ultragiați, non-fanii indiferenți, având la dispoziție alternative mult mai frecventabile.

Simptomatic pentru aceste *spin-offs* este calitatea cel mult mediocră: atât Renegade, cât și Strike Force și Enforcer nu numai că sunt sub ștacheta complexității originalelor, dar sunt și variante drastic simplificate ale noilor genuri în care au aterizat, ca și cum producătorul ar fi lucrat fără direcție, chef ori inspirație. Blizzard își dă seama de potențialul pericol la timp și lasă Ghost să plutească treptat către moarte mediatică. Cel mai recent exemplu ne parvine de la EA, care se folosește de franciza Syndicate în cel mai prost mod posibil, „regalându-ne" cu încă un joc de acțiune generic.

Spuneam la începutul articolului că există și excepții, iar una dintre ele este extrem de cunoscută. E vorba despre colosul World of Warcraft, în care Blizzard profită de universul fantastic pe care l-a creat în prime[le] trei jocuri de strategie, făcând o echilibristică compli[cată] în ceea ce privește meta-direcția acestuia. Deși au existat câteva voci nemulțumite de felul în care Blizzar[d] gestiona situația încă din Warcraft 3, pregătind terenul prin metisarea gameplay-ului cât se poate de clasic al predecesorilor cu elemente de RPG, acestea au fost rapid acoperite de zumzetul celor plăcut impresionați. La asta, fiindcă în cazul lui World of Warcraft schimbarea de gen nu a fost percepută de jucători ca efect al vreunui proces de simplificare, ci dimpotrivă.

Producătorul s-a străduit și a reușit să-i convingă că e vorba de o sporire a complexității, de o vastă diver[si]ficare a spectrului jocului, de o îmbogățire enormă a meta-direcției, deci, de exact opusul unei simplificări. Acolo unde alții au părut doar că vânează niște dolari ușor câștigați, Blizzard a investit bani și muncă inițial, stabilindu-și ținte mai provocatoare decât cele trecute conferind întregului proiect lustrul unei îmbogățiri de sens, atmosferă și mecanici de joc, nu impresia unei di[]minuări. Chit că ne place sau nu, că îl jucăm sau nu, WoW dă măsura unui producător care a știut să fente[ze] cu stil decăderea asociată cu schimbarea de gen.

În încheiere, vă provoc la un mic experiment. Am lăsat imaginile fără comentariile obișnuite. Aruncați u[n] ochi pe ele și veți fi, cred, frapați imediat de diferențel[e] enorme dintre „cum se simte" același univers în funcți[e] de abordarea aleasă. În cazurile Warcraft și X-Com, nu[]mai și interfața reprezintă o revelatoare imagine asup[ra] diferenței de complexitate, de exemplu.

■ Radu Sor[...]







Pentru ca tu să obţii FOTOGRAFII SPECTACULOASE îţi oferim 100 de PAGINI cu şi despre fotografie!

CHIP FOTO VIDEO
09.2012
fotoworld.chip.ro

Preț special 24,98 lei Revistă + carte

PRACTICĂ
Fotografia de toamnă
TEST:
Canon 650D | Nikon D800E
Sony Alpha 57 | Trepiede
COVERSTORY:
Fotografii de familie

Ferestrele sufletul
Portofoliu Arthur M

Ghid pentru imagini creative
Fotografia WILDLIFE
pe înţelesul tuturor
SFATURI
pentru imagini magice cu animale încântătoare
Realizaţi fotografii uimitoare cu natura sălbatică
CHIP KOMPAKT
CHIP FOTO VIDEO

Ediţia lunii septembrie a revistei CHIP FOTO-VIDEO este disponibilă, împreună cu cartea „FOTOGRAFIA WILDLIFE" la preţul de 24,98 lei şi în varianta fără carte la preţul de 10 lei, în toate chioşcurile de difuzare a presei, precum şi în magazinele DOMO şi F64 şi online, pe www.chip.ro/librarie, www.domo.ro şi www.f64.ro

Libraria CHIP ONLINE ro

Cartea poate fi comandată şi online pe **www.chip.ro/librarie** sau poate fi achiziţionată din magazine, librării sau online:













Librărie.net



GEN STEALTH ACTION-ADVENTURE **PRODUC**
DONTNOD ENTERTAINMENT **DISTRIBUTOR**
ONLINE WWW.DONT-NOD.COM **DATA APARIT**
2013 **PLATFORME** PC, X360, PS3



REMEMBER ME

E timpul să ne amintim

Gamescom 2012 a reușit să mai spele din rușinea eșecului de la Los Angeles, chiar dacă nu întru totul. Eh, oricum, așa cum am menționat și în articolul dedicat evenimentului din Koln, era de așteptat ca interesul pentru astfel de convenții la scară largă să intre într-un proces de diminuare. În primul rând, ca să te poți afla printre participanți, ai nevoie de o sumă serioasă de bani și multă motivație. Pentru o mână de exclusivități și câteva demonstrații de gameplay în avanpremieră, nu cred că mulți gameri români s-ar înghesui să ia cu asalt standurile din Koelnmesse, când salariul nostru mediu echivalează cu prețul unui bilet. Câteodată, confruntat cu astfel de gânduri îți vine să uiți de toți și toate, lăsându-ți imaginația să plece departe, în lumi și situații ireale, unde memoria devine fluidă și realul se îmbină cu oniricul. Apoi, totul devine tulbure, încerci să îți aduci aminte cine ești, ce e ăla Gamescom, de unde ai plecat și unde vrei să ajungi. Voci ce izvorăsc din creier îți șoptesc „Capcom", „Dontnod Entertainment", „Cumpără lunar LEVEL sau fă-ți un abonament!" O durere cumplită de cap îți zdrobește tâmplele și realizezi că nu îți mai aduci aminte propriul nume. Îți spui că totul este doar un coșmar și deschizi ochii. La dracu, ești încă în Bastille!





Paris, mon amour!

Povestea din Remember Me începe în Bastille, cândva în 2084, și orbitează în jurul unei eroine specializate în „vânătoarea de amintiri". Nilin, căci așa ne-a fost prezentată până acum, se găsește captivă în mijlocul unui complot pus la punct de Memoreyes, foștii săi angajatori. Amnezică și proaspăt trezită în vestita închisoare a orașului Neo-Paris, odată faimos pentru libertarianismul său — acum transformat într-o distopie în care viețile indivizilor sunt strict controlate –, aceasta trebuie să lupte pentru a-și recâștiga identitatea. Nimic mai dificil, căci străzile Neo-Parisului sunt împânzite cu drone dotate cu echipament de supraveghere și recunoaștere. Absolut orice mișcare este înregistrată și analizată. Încercați să vă imaginați lumea din Mirros's Edge încrucișată cu cea din Watch Dogs și aveți o imagine cât de cât apropiată de realitatea cotidiană a metropolei pariziene. Până acum, detaliile privitoare la plot-ul jocului sunt sporadice, așa că voi încerca să scot cât mai mult din ce s-a văzut pe la Gamescom 2012 și ce zvonuri mai circulă pe interneți. Ce se știe cu siguranță până acum este că studiourile Dontnod se află în spatele acestui stealth action-adventure programat să apară în mai 2013 sub tutela Capcom. Pentru francezii de la Dontnod, Remember Me este primul lor titlu AAA. Mereu sunt entuziasmat când văd o echipă tânără și lipsită de experiență anterioară, dar cu multă ambiție și talent, hotărâtă să aducă un aport de calitate în lumea jocurilor. De obicei, acest gen de dezvoltatori sunt cei care introduc în sistem tot felul de inovații și mecanisme de gameplay nemaiîntâlnite. Remember Me nu face excepție, asul din mâneca acestui joc fiind prezent sub forma unui sistem foarte interesant de manipulare a memoriei țintelor lui Nilin. Voyons beaucoup, mes amis.



Crimă cu parfum de nu-mă-uita

Acțiunea jocului se desfășoară după rețeta clasică a oricărui 3rd person action-adventure modern, cu mici excepții. Într-una dintre demonstrațiile de gameplay prezentate la Gamescom, Nilin are ca obiectiv principal remixarea amintirilor țintei, astfel încât rezultatul să fie o sinucidere. Mda, nimeni din viitor nu a auzit de scrupule, dar misiunea e misiune și trebuie dusă până la capăt; vorba aia, ordinele se execută, nu se discută. Încercând să evite camerele de supraveghere ale dronelor folosind în avantajul său mediul înconjurător, Nilin se cațără ca o pisică pe acoperișurile clădirilor, acompaniată de un fond muzical minimalist (me gusta genul ăla de muzică din două note, specifică filmelor SF de prin anii '70). Orașul în sine nu arată tocmai bine. Pare îmbâcsit și aglomerat, lipsit de viață. Cred că de vină erau ploaia și monocromia străzilor, însă Neo-Parisul mi-a adus aminte de Deus Ex Human Revolution. Mișcările eroinei sunt naturale, fiind lipsite de rigiditate și animații inestetice. Oricum, jocul se află încă în faza de producție, deci e tânăr și necopt. Nu știu exact cât stealth include Remember Me, dar în demo, Nilin folosește o perspectivă diferită pentru a evita sistemele de supraveghere, apoi se furișează în umbre pentru a trage cu urechea la conversația unor gărzi. Eu pun pariu că aici se cam oprește stealth-ul, deși jocul se desfășoară într-un mediu urban de pe urma căruia se putea obține mai mult. În orice caz, producătorii au inclus și un sistem de melee combat ce mai spală din păcate, dezlănțuit într-un alt demo, la care voi ajunge imediat. Revenind la Nilin și misiunea ei, odată ajunsă în proximitatea țintei, ea poate accesa un moment specific din memoria acesteia, în vederea alterării unor detalii. Treaba asta se numește memory remix și funcționează prin intermediul interacțiunii cu diferite segmente din amintirea victimei. De exemplu, în demonstrația de la Gamescom, Nilin încearcă să provoace sinuciderea unui polițist (cred că era polițist) de rang înalt, convingându-l că și-a împușcat accidental partenera în toiul unei altercații. Prin vizualizarea într-un cadru restrâns al momentului original, „vânătorița de amintiri" poate să modifice starea sau poziția unor obiecte, astfel încât rezultatul memoriei alterate să fie cel dorit de ea. Tot ce trebuie să facă Nilin e să răstoarne o sticlă și să tragă piedica armei de pe masă, de restul se ocupă relația cauză-efect. Bang! Misiune îndeplinită.





Amintirile mă chinuiesc

Spuneam, în paragraful anterior, că Remember Me include și un sistem de luptă melee. Într-un alt gameplay demo prezentat de Capcom, Nilin este urmărită de un gunship și încearcă să scape traversând un complex de clădiri. Din nou, am rămas uimit în fața naturaleții cu care tipa sare și se cațără pe grinzi, burlane sau pe marginile construcțiilor. Se vede că au făcut treabă bună cei de la Dontnod în privința animațiilor personajelor. Atunci când întâlnește primii oponenți, Nilin dezlănțuie o șarjă de lovituri spectaculoase, folosindu-se de orice extremitate a corpului suficient de tare încât să provoace durere. Fist meets face, face loses. End of story. După fiecare combo, inamicii pot fi executați folosind un fel de mănușă, asemănătoare cu omnitool-ul l

Shepard din Mass Effect, numai că aceasta este albastră și nu face cartofi prăjiți. Nilin este înzestrată și cu un set de abilități speciale – accesibile prin intermediul unui meniu radial –, ce pot afecta simultan grupuri de oponenți sau ținte individuale. Rezultatele sunt devastatoare și adaugă un plus de savoare luptelor. După ce bucăți letale am văzut în Sleeping Dogs, nu credeam că mai găsesc ceva schimburi de pocneli care să-mi capteze atenția, dar iată că Remember Me mi-a demonstrat contrariul. Amestecul de platforming dinamic cu sistemul de luptă incitant, la care se adaugă posibilitatea de a remixa amintiri, îi conferă jocului un aspect original. Tehnic vorbind, Remember Me este realizat extraordinar. Grafica next-gen arată impecabil, în special când vine vorba de reflexii și animații, deși se putea lucra ceva mai mult la trăsăturile faciale ale personajelor. E prea devreme să mă pronunț în privința viitorului succes comercial al acestui nou IP, însă din ce am văzut până acum, jocul celor de la Dontnod nu îmi lasă senzația că ar fi doar o altă producție de duzină. Există mult potențial în Remember Me, atât din punct de vedere al gameplay-ului, cât și al poveștii. Sper ca în mai 2013 să revin asupra lui și să rămân cu aceeași impresie generală plăcută de până acum. Sigur, dacă nu cumva voi avea memoria alterată.

Atracția memoriei

Sunt pasionat de eroinele atrăgătoare, fără să cad în capcana sexismului. Nu mă aștept ca toate femeile reale să îndeplinească standardele ridicate din jocuri, dar nici nu cred în ideea că jumătățile noastre sunt luate în derâdere de către personajele feminine virtuale, înzestrate cu trupuri și chipuri de zeiță. După preferințele mele, Nilin arată și se mișcă bestial. De ce să mă ascund după vișin? Au fost jocuri pe care le-am butonat numai de dragul tipesei de pe monitor, ca de exemplu Blades of Time, doar că în Remember Me există un potențial foarte mare, dincolo de fizicul personajului principal. Cred că am expus suficiente motive pentru care sunt atât de încântat. Am văzut la Gamescom un joc pe gustul meu, din absolut toate punctele de vedere. Repet, pe gustul MEU. Am toate șansele să mă înșel și să pic de fraier în fața voastră atunci când jocul o să vadă lumina zilei, deși m-am străduit să încropesc un preview acceptabil pe baza unui număr foarte mic de detalii și informații concrete. Dacă Dontnod și Capcom o dau în bară, responsabilitatea nu-mi aparține. În mâinile lor se află destinul unui IP promițător, de care ar fi mare păcat să-și bată joc. Sper să nu uite niciodată asta.

■ **Aidan**



Urmăriți demonstrația de gameplay de pe DVD, secțiunea Trailer, pentru a înțelege mai bine acest calup de imagini.







La pomul lăudat să nu te duci cu coasa

DARKSIDERS II
DEATH LIVES

Primul Darksiders a fost o surpriză extrem de plăcută. Nu vezi în fiecare zi un action sălbatic în vâna lui God of War, cu o porție sănătoasă de explorare, platforming și puzzle-uri. Fiindcă Apocalipsa nu discriminează și în fața ei suntem cu toții egali, Darksiders și-a croit drum și pe PC-uri la vreo câteva luni după versiunea pentru console. O portare, zic eu, reușită, pe care-o puteți achiziționa de pe Steam la un preț mai mult decât decent (douăj' de euro, asta dacă nu prindeți o reducere). Merită. Cum orice țânc care-a citit Apocalipsa lui Ioan știe că Sfârșitul Zilelor va fi anunțat în direct, la o oră de maximă audiență, de patru Călăreți, toată lumea se aștepta la cel puțin trei sequel-uri. Hai patru, căci nu cred că s-ar fi supărat cineva dacă oamenii de la Vigil Games ar fi apelat la o mică licență poetică și ar fi modificat puțin Apocalipsa pentru a se pupa mai bine cu planurile financiare ale THQ-ului. Un călăreț (sau poate chiar doi) în plus ar fi adăugat mai multă savoare Armaghedonului. Din nefericire, situația financiară a THQ-ului a ridicat câteva semne de întrebare asupra existenței unei continuări a francizei. Cum Internetul e plin de zvonuri mai mult sau mai puțin suspecte, am sperat că falimentul THQ-ului și/sau Sfârșitul Francizei nu vor sosi brusc, pe nepregătite, ca Apocalipsa prematură din primul Darksiders, ci îi vor aștepta pe cei Patru Călăreți. Spre bucuria mea, n-am sperat degeaba. Darksiders II a fost anunțat, Vigil Games s-a pus pe treabă și, la doi ani după ce War (Război' pentru gamerii mioritici) bumbăcea fără grețuri îngeri și demoni laolaltă declanșând astfel Armaghedonul înainte de vreme, cel de-al doilea Călăreț, Moartea, a încălecat pe-o șa și a pornit spre Pomul Lăudat. Cu un sac de suflete.

Apocalipsa povestită copiilor

Înainte de toate, vreau să vă reamintesc cum stau lucrurile în universul virtual imaginat de Vigil Games. Ca în orice univers real sau virtual, se pornește de la presupunerea (adeseori corectă) că, în spatele cortinei, se poartă un război etern între forțele Binelui și cele ale Răului. În Darksiders, armatele Raiului se ciondănesc de milenii cu hoardele întunecate ale Abisului fără ca vreuna dintre cele două tabere să dea semne de oboseală. The Charred Council (un grup suspect și neutru care se ... dar mai bine jucați primul Darksiders) arbitrează acest conflict și intervine în forță, atunci când este cazul, desigur, pentru păstrarea echilibrului. Arma Consiliului este o grupare paramilitară și paramitologică formată din cei Patru Călăreți prezentați de binecunoscutul Sfântul Ioan Teologul în lucrarea sa de referință "Apocalipsa sfântului Ioan Teologul". Ca de obicei, apariția Omului a schimbat regulile jocului. Anticipând rolul omenirii în Marele Plan de Echilibrare și Reintegrare Cosmică, Consiliul pune capăt conflictului dintre înaripați și încornorați cu promisiunea solemnă că, atunci când va sosi timpul (și nicio secundă mai devreme), cele două tabere se vor întâlni pe câmpul de bătălie, unde se va stabili un învingător clar care va fi recompensat în bani, obiecte și dominație globală. Bătălia finală va fi anunțată în cadrul unei ceremonii solemne în care un domn din public va sparge cele șapte peceți și va declanșa Apocalipsa. Atunci și doar atunci cei patru călăreți vor călări, combatanții vor ... combata și cele două tabere vor tăbărî. În caz că nu vă mai amintiți, Darksiders debutează cu un atac în forță al demonilor asupra Pământului și cu un







călăreț, Războiul, dezorientat și singur în fața Apocalipsei. Deoarece o Apocalipsă corectă din punct de vedere politic și profetic trebuie să dispună de minimum patru călăreți, e clar că una dintre părțile implicate în conflictul cosmic nu și-a respectat condițiile contractuale. Presupusul vinovat, adică War, este întemnițat de Consiliu preț de aproape un secol, iar dacă sunteți curioși ce se întâmplă mai departe, puneți mâna și jucați Darksiders în caz că n-ați făcut-o încă.

Evenimentele din Darksiders 2 au loc în paralel cu interogarea lui War de către torționarii Consiliului. Al doilea Călăreț, domnul cu coasă cunoscut în popor drept Doamna cu Coasa, vizibil deranjat de nedreptatea suferită de fratele său de Apocalipsă (acuzat de către Consiliu că a grăbit Armaghedonul și a facilitat anihilarea completă a omenirii), pornește în căutarea unei soluții care l-ar putea salva pe War din ghearele Consilierilor. Deoarece principala nemulțumire a Consiliului pare a fi dispariția completă a speciei umane, soluția este clară: omenirea trebuie readusă la viață. Nimic mai simplu atunci când două dintre obiectivele turistice ale Universului tău sunt Arborele Vieții și Fântâna Vieții. Îți trebuie doar douăzecișipatru de ore, nițică voință, două coase solide, un topor sănătos și un gamepad (deși nici cu tastatura și mouse-ul nu mi-e rușine) de Xbox 360 (am încercat de vreo două ori cu un Logitech și nu l-a recunoscut, posibil ca acest mic neajuns să fi fost remediat de unul dintre cele două patch-uri). Între noi fie vorba, povestea nu e cine știe ce capodoperă (primul Darksiders mi-a rezervat mai multe surprize la acest capitol), dar are un farmec aparte ca orice ghiveci de mitologie/religie. E un talmeș-balmeș ... "cool" de îngeri, demoni, călăreți ai Apocalipsei, nefilimi, și ale personaje din show-biz-ul religios, care fac mitologia sau religia mai ușor de înghițit de către cei cu o pasiune pentru efecte speciale. După cum spuneam și în review-ul primului Darksiders, dacă vă place genul și ați rezistat la mai mult de o serie din Supernatural, o să vă placă și Darksiders 2. Iar personajul principal este Moartea cu vocea pletosului malefic din The Crow (primul, desigur, celelalte nu există), ce vreți mai mult? Dacă din perspectiva storyline-ului, Darksiders 2 nu reușește să-l egaleze pe primul, producătorii au compensat acest lucru prin cantitatea impresionantă (pentru un action, desigur, nu vă gândiți la primele trei Elder Scrolls, de exemplu) de lore introdusă în joc. Dacă veți sta să dialogați cu toate NPC-urile din joc, dacă vizitați fiecare locșor și dacă veți citi descrierile zecilor de arme unice, veți afla mult mai multe despre universul imaginat de Vigil, despre trecutul și originile călăreților și așa mai departe.



Hai la Rai, suflete, hai!

După standardele actuale, Darksiders II poate fi considerat un joc lung. Voi analiza puțin mai încolo una dintre șmecheriile ușor dubioase la care au apelat producătorii pentru a ne ține în joc aproximativ douăzeci de ore (perioada se dublează dacă vreți să colecționați tot, să faceți tot și să omorâți tot), pentru moment doar vă informez că Darksiders 2 vă pune la dispoziție patru hub-uri mari și late. The Forge Lands, tărâmul unde-și fac veacul ultimii Makeri (artizanii celești care se presupune că au făurit toate lumile), este cel mai întins dintre ele. Aici aveți la dispoziție câteva dungeon-uri măricele pe care le veți vizita mulțumită quest-ului principal, bașca vreo două opționale (căci Darksiders 2 ne oferă și o serie de quest-uri secundare care adaugă savoare explorării). Când v-ați încheiat socotelile (nu spun ce socoteli că sunt spoilere) cu Makerii, trebușoară care va dura câteva ore bune, veți trece pe Tărâmul Morților, o zonă care mi-a redeschis apetitul pentru joc, căci, între noi fie vorba, obișnuit cu peisajele dezolante din primul Darksiders, începusem să mă cam satur de aerul fantasy și de accentele irlandeze/scoțiene ale Makerilor. Mi-era





dor și de aerul postapocaliptic al primului joc, de orașele în ruină bântuite de rămășițele demonizate ale omenirii, de acea atmosferă sumbră care te făcea să exclami "da, bă, pe aici a trecut mama Apocalipsei". După multe ore de preumblări prin tărâmurile rezervate preamorților și preaviilor, în căutarea unui leac pentru omenire, începusem să mă întreb unde-i Apocalipsa aia nasoală care l-a băgat pe frate-miu în bucluc. Ei bine, ajungeți și pe acolo, la plânset, ploaie și scrășnirea dinților. Merită așteptarea, vă asigur. După ce ați terminat de explorat tărâmul morților, vă faceți puțin de lucru pe la îngeri, cu mult platforming și puzzle-uri cu portaluri, iar mai apoi coborâți în orășelul demonilor, unde veți întâlni unul dintre cei mai sataniști inamici din Darksiders 2 și vă veți juca puțin de-a călătoria în timp. Nu intru în foarte multe detalii, important e că preț de vreo douăzeci de ore veți stârpi corupția (Corupția este inamicul public numărul Unu în Darksiders Doi), veți sări din stâlp în stâlp ca Prințișorul Ubisoft-ului și veți colecționa … colecționabile întru gloria OCD-ului și a achievment-urilor.

Revin puțin asupra unui aspect care nu m-a prea încântat la Darksiders 2. Obsesia designerilor pentru cifra trei. Cunosc conotațiile mistice ale cifrei 3, mi-am luat porția de basme și balade populare cu triade de ciobani, zmei, voinici și voinice, am fost învățat că ăia care nu cred în Sfânta Treime sunt niște nasoi care n-o să dobândească în veci viața veșnică, dar când aproape fiecare quest de storyline te trimite într-un dungeon măricel unde va trebui să aduni trei lucrușoare (pietre fermecate, suflete, fragmente de arme etc) CRUCIALE pentru unul sau altul, parcă ți se cam ia de cifra trei. Noroc cu maestrul de arme al Makerilor, care are bunul simț să-ți ceară capetele a patru boși opționali. Dacă și ăștia erau trei la număr, mă luam cu mâinile de cap. Mi-aș fi dorit ceva mai multă imaginație din partea celor de la Vigil.



Bătaia e ruptă din Rai

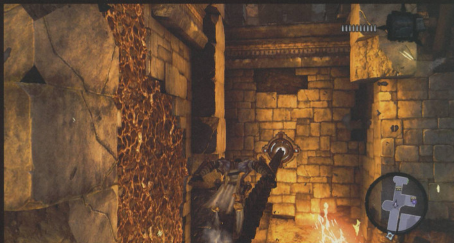
THQ și Vigil au promis că vor îmbunătăți rețeta primului Darksiders și raportez, mândru ca un olimpic la chimie, că s-au ținut de cuvânt. Darksiders 2 are mai multă explorare, mai mult dialog și mai multe elemente de RPG. Nu e cea mai originală idee din lume, acum tot producătorul care vrea ca shooter-ul său să fie luat în serios, fură câte ceva din ograda RPG-ului (experiență, rank-uri, ceva abilități speciale și așa mai departe), dar se pare că funcționează. Și nouă ne plac lucrurile care funcționează. Drept urmare, în Darksiders 2, avem, pentru început, un skill tree nici prea înalt, nici prea scund, nici prea golaș, nici prea înfrunzit, exact cât să-ți dea ceva de făcut în pauzele de țigară/suc/sandwich dintre bătaie și platforming. Un punct ici, un punct colo, și începe să se contureze ceea ce bătrânii numesc un … build. Nu vă închipuiți că o să vă petreceți ore în șir construind și experimentând diferite configurații. Talentele și abilitățile speciale cu adevărat utile mai că nu îți sar în ochi. Nu spun că există o singură configurație câștigătoare, ci do că nu există diferențe mari între build-uri. Cel puțin pe n velul de dificultate Normal. Îl voi juca și pe Apocalyptic, voi reveni cu o scuză dacă problema se modifică radical. Părerea mea e că n-ai nevoie de mai mult de două respec-uri (vi le vinde Vulgrim la un preț derizoriu, care nu pare să crească de la respec la respec) ca să experimentezi tot ce are de oferit sistemul de dezvoltare a persona jului. Totuși, ca să nu fiu nedrept cu jocul, dacă doriți să terminați The Crucible (o arenă unde va trebui să supraviețuiți atacurilor a 100 de valuri de inamici pentr un premiu special și motivul pentru care vreau neapăra să ating nivelul maxim, adică 30), va trebui să fiți mai atenți unde și cum vă investiți punctele de skill. Bineînțeles, aici intră în calcul combo-urile (nu sunt mu te, dar sunt impresionante) cumpărate de la diverșii "an trenori" care populează universul Darksiders și echipamentul, despre care voi vorbi puțin mai încolo, care va trebui ales cu mare atenție. Și, ca o notă personală, trebuie neapărat să includă o armă cu life-leech În fine, chiar dacă nu ți se oferă foarte mult loc pentru diverse experimente, totuși arborele de talente din Darksiders e un pas mare înainte față de predecesorul său.

Pomeneam mai sus ceva despre alegerea atentă a echipamentului. Fiindcă obiectele colorate au avut un impact major asupra civilizației virtuale sau nu (America, Diablo etc), Darksiders 2 a luat-o pe drumul bătut de Diablo și clonele sale. Oferta de arme, armuri și gablonțu vrăjite eclipsează arsenalul limitat al sărmanului War. Avem coase, topoare, o colecție de halebarde cât un sfe de ecran, gheare, mănuși, armuri, ciubote și toate acces ile din colecția de primăvară, vară, toamnă a Apocalipsei Unde mai pui că arată într-un mare fel, vin și în diverse c lori, cu diverse bonusuri și ți-e mai mare dragul să le vez



acțiune. Similar formulei patentate de Diablo și reluată de zecile de hack-and-slash-uri care i-au urmat, în Darksiders 2 avem obiectele normale, cele albe, care nu sunt bune de nimic. Următoarele pe scara ierarhică a "epicness-ului" și a potenței sunt, desigur, cele verzi. Urmează albastrele, cele purpurii și, într-un final, cele mai sataniste și mai căutate, adică unicele. Galbene, cred. Care, din câte am observat, nu sunt generate aleatoriu, ci așezate cu grijă în buzunarele încăpătoare ale unor boși, sau ascunse bine de tot prin peisaj, ceea ce ar trebui să vă încurajeze să explorați de zor, să explorați cu spor. O categorie aparte este reprezentată de armele posedate, instrumente deosebit de potente care cresc în nivel dacă le "hrăniți" cu alte obiecte. Ca o mențiune specială (eu m-am prins destul de târziu), abilitățile armelor posedate depind într-o mare măsură de bonusurile oferite de armele sacrificate. Ființa umană este caracterizată de o curiozitate ieșită din comun, și mă bucur că Darksiders 2 a urmat exemplul dat de Diablo și ai lui și m-a trimis la vânătoare de l00t. Nu puține au fost momentele în care, atras de cântecul de sirenă al vreunui cufăr marcat pe hartă, dar bine ascuns în spatele uui puzzle, sau al unei porții consistente de platforming, am uitat până și de mama Apocalipsei și mi-am pus talentele de mânuitor de gamepad în slujba sfintei explorări.





Coasă și masă

Armele, desigur, trebuiesc puse la treabă. Nu s-a exagerat cu combo-urile, avem destul de puține în comparație cu, să zicem, un Devil May Cry 3, Bayoneta sau alte creații japoneze care-ți innoadă degetele pe gamepad și cer o precizie de ceas elvețian. Darksiders 2 este exemplul tipic de action vestic, care se bazează mai mult pe spectacol și ceva mai puțin pe îndemânarea și reflexele omului din spatele tastaturii. Cel puțin în prima jumătate a jocului (mai ales dacă folosești o coasă cu life-leech primită pentru preorder, Angel of Death, parcă), e destul de greu să mori pe nivelul de dificultate Normal. Situația capătă o tentă mai maro după ce treci pe Tărâmul Morților, unde apar o serie de inamici mai sataniști care necesită o mai bună coordonare a mișcărilor, dar nu sunt deosebit de greu de învins nici ei. N-avem parte de inamici cu miliarde de hitpoints, lucru pe care l-am remarcat și în review-ul lui Kingdoms of Amalur, iar confruntările se termină, de obicei, destul de rapid. Ei fac mult damage, dar la fel și tu, de obicei câștigătorul se decide în câteva minute. Sunt foarte rare (aș spune inexistente, dar avem The Crucible cu o sută de valuri de inamici) situațiile în care te muncești o jumătate de oră la un boss, ca să o încasezi în ultima secundă, când amândoi mai aveți un milimetru pe bara de viață. Într-un cuvânt, îmi place. Oferă și provocare, dar rareori provocarea degenerează în frustrare. De obicei acest lucru se întâmplă din cauza camerei, ușor nărăvașă pe alocuri, slavă Domnului pentru Lock Target.

La final de drum (și o jumătate din al doilea, căci am reînceput jocul la vreo 10 minute după ce l-am terminat), n-aș numi Darksiders 2 un joc din cale-afară de original. A împrumutat de unde a putut și se poate observa cu ochiul liber influențele. Prince of Persia, Zelda, Metroid (raiul exploratorilor virtuali), Diablo, God of War, Portal (da, portalele din primul Darksiders au apărut din nou) și așa mai departe. Din fericire, Darksiders 2 a împrumutat din jocuri care mi-au plăcut și, cel mai important, a făcut-o exemplar. Platforming-ul e platforming, explorarea e explorare, bătaia e bătaie, iar arsenalul e ohohooo. Rareori mi s-a întâmplat să încep din nou un joc (Darksiders 2 oferă un New Game+, atenție "colecționabilele" se resetează) la câteva momente după ce l-am terminat o dată. Dar asta se întâmplă când ții morțiș să ajungi la nivelul 30, eventual să găsești și o uber coasă, ca să poți trece printr-o sută de valuri de inamici într-o singură sesiune de joc. Am reușit să ajung deabia la 68. O oră și ceva de lupte neîntrerupte, și încă nu mi-a pierit cheful, probabil asta spune ceva despre joc...

■ **cioLAN**



VERDICT LEVEL

+
- luptele, arsenalul
- explorarea
- Moartea!

−
- pare lungit artificial
- povestea cam fadă

PE SCURT:

Moartea trăiește. Pe picior mare. Nu-i ratați reprezentația din Darksiders II și puneți mâna pe primul joc din serie, dacă n-ați făcut-o deja.

8.5

Gen Action **Producător** Vigil Games **Distribuitor** THQ
Ofertant GamersGate.com **On-Line** darksiders.com

CERINȚE MINIME: **Procesor** Intel Core 2 Duo 2 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** NVIDIA 9800 GT 512 MB sau echivalent

ALTERNATIVA DEVIL MAY CRY 4

Un 'hack and slash button smasher' stilat și atât de distractiv de butonat, încât uiți să-ți mai faci griji pentru degete.

SLEEPING DOGS™

În
la
în
Yang,
ce ca f
spiritu
răbdă
priile s
metaf
marția
racteri
budist
ochii p
clonă c
luat pr
30 de



„Există o luptă între un câine bun și unul rău în fiecare dintre noi. Va câștiga cel pe care alegem să-l hrănim.” ***Proverb chinezesc***

Înțelepte vorbe, mult mai complexe decât ar părea la prima vedere. Natura umană este duală, împărțită întotdeauna pe cele două talere ale balanței; Yin și Yang, dacă vreți. Am considerat mereu popoarele asiatice ca fiind superioare din punct de vedere al valorilor spirituale față de noi, europenii. Probabil că sunt mai răbdători și nu se sfiesc de o introspecție intimă în propriile suflete și coduri morale. Din această înclinație spre metafizic, control și autocunoaștere, s-au născut artele marțiale, caligrafia, poezia și pictura specifică Asiei – caracterizate de armonie și echilibru, valori eminamente budiste. Atunci când am aruncat pentru prima oară ochii pe un preview Sleeping Dogs, mă așteptam la o clonă de Grand Theft Auto IV și nimic mai mult. Am fost luat prin surprindere de propria mea ignoranță, la nici 30 de minute după ce am început campania jocului. Spre bucuria mea, aveam în față un joc lipsit de compromisuri și speculă, care încerca cu orice preț să-mi spună o poveste, într-un mod original și matur. Cu calm, răbdare și o notă de prudență, am ales să îl ascult.

Câinele care latră… mușcă

Refuz să privesc Sleeping Dogs ca pe un simplu open world action-adventure, al cărui singur coagulant este însăși acțiunea. Ce-i drept, jocul reușește să ducă cu brio conceptul de „GTA în Hong Kong” la un alt nivel. Imaginați-vă toate filmele lui John Woo făcute buchet și îndesate pe gâtul unei situații oarecum asemănătoare cu cea întâlnită în „Infernal Affairs”. Adăugați apoi o doză zdravănă de filme clasice cu arte marțiale, puțin Grand Theft Auto, un vârf de Max Payne și obțineți rețeta perfectă pentru succesorul spiritual al seriei True Crime.

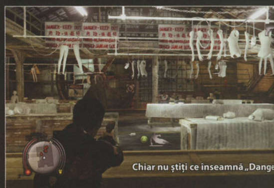
Sleeping Dogs îl așază în centrul acțiunii pe Wei Shen, un polițist sub acoperire, infiltrat în rândul Triadei Sun On Yee (al cărei model este adevărata Sun Yee On), una dintre cele mai puternice organizații criminale din Hong Kong și China continentală. Necazurile lui Wei încep atunci când legăturile sale cu membrii Triadei încep să interfereze cu datoria față de lege și departamentul de poliție, granița dintre un mediu și celălalt devenind tot mai firavă și greu de distins. Aceste două lumi, atât de diferite, însă interdependente, ajung să intre într-o coliziune cu urmări greu de imaginat, odată cu pierderea unei noțiuni clare despre ce este bine și rău – sau mai bine zis, ce sacrificii ești dispus să faci pentru a îndeplini un scop final ce transcende interesele personale. Am folosit persoana a doua a verbului „a fi”, fiindcă tu, jucătorul, vei ajunge să te identifici cu personajul principal




Spider Li to the rescue!



Hacking-ul, spaima câinilor


Chiar nu știi ce înseamnă „Dange

destul de rapid. Vocea, atitudinea și caracterul acestuia sunt perfect modelate pentru rolul pe care și-l asumă – pe scurt, tipul e un personaj complet, multifațetat. Wei împărtășește un trecut comun cu foarte mulți dintre membrii organizației criminale, deși jocul menționează încă de la bun început faptul că acesta și-a trăit o bună parte din viață în Statele Unite, încercând să fugă de consecințele greșelilor surorii sale, dependentă de droguri. Cu un dosar nu tocmai curat în cadrul departamentului de poliție din San Francisco, Wei este transferat în cadrul HKPD. Cum altfel ai putea să îți confrunți trecutul mai bine, metaforic vorbind, dacă nu plonjând cu capul înainte direct în uragan? În spatele acestei decizii se află sentimente la fel de contradictorii ca și acțiunile directe pe care ești nevoit să le întreprinzi pentru a-ți duce la capăt misiunea. Or, poate loialitatea să fuzioneze cu răzbunarea? Într-un review de luna trecută am făcut referire la disonanța cognitivă și disconfortul cauzat de aceasta. Ei bine, imaginează-ți că întreaga operațiune a unui polițist sub acoperire, înfipt adânc în măruntaiele unei organizații fără scrupule, este însăși definiția acestui proces psihologic. Wei Shen nu își riscă doar cariera, ci și viața, luptând mereu pe două fronturi: pe de o parte, poliția îl vânează ca pe un criminal de rând, în timp ce Triada Sun On Yee îl implică într-un război mafiot extrem de violent.

Teme-te de câinele tăcut și apa liniștită

Hong Kong este o metropolă cosmopolită, cu un potențial comercial incredibil, o veritabilă perlă asiatică. De ce să nu recunoaștem, influența Imperiului Britanic este la fel de prezentă și astăzi. Străduțele înguste împânzesc orașul, suprasaturate de buticuri și magazine. Piețele agitate și colorate sunt pline de oameni la orice oră. Nu am văzut niciodată un oraș mai viu, recreat într-un joc – nici măcar Liberty City nu mi-a lăsat aceeași senzație de realism urban și însuflețire. Pe lângă asta, e și al dracului de mare. Square Enix a făcut o treabă grozavă atunci când a preluat franciza True Crime, deși cred că nimeni nu se aștepta să găsească în Sleeping Dogs un joc atât de bun și o asemenea atenție acordată detaliilor. Inițial, cât timp s-a aflat sub aripa celor de la Activision, jocul era denumit True Crime: Hong Kong, dar costurile de producție ridicate au forțat producătorii să paseze franciza. Și uite așa, avem în față unul dintre cele mai reușite IP-uri ale acestui an. Per total, Sleeping Dogs se joacă și se prezintă ca un 3rd person open world clasic, dar, cu un setting atât de interesant, era culmea să nu se profite la maximum de potențialul oferit. Așa că, pe lângă posibilitatea de a conduce vehicule, accentul a căzut și pe mecanica mișcării personajului principal. Wei aleargă, sare, se împiedică și cațără cât se poate de fluid. Dacă Niko Bellic avea grația lui Slenderman, Shen e un Jet Li pe amfetamină, trăsătură perfectă atunci când alergi ca nebunul pe acoperișurile locuite, încercând să prinzi un inamic dornic de puțin parkour. Sigur că ar fi mult mai ușor să-i bagi un glonț în fesa dreaptă, dar, spre deosebire de alte jocuri similare, aici armele de foc sunt o raritate. Arsenalul letal nu constă calibrul pistolului, ci în mișcările de arte marțiale. Nu exagerez absolut deloc atunci când spun că, pe alocuri, bătăile din Sleeping Dogs sunt mai reușite decât cele din unele fighting-uri consacrate, grație fluidității mișcărilor și senzației de realism. De cele mai multe ori lupți împotriva unui grup de oponenți, într-un spectac brutal de lovituri și eschive ori, atunci când este posibil



În Hong Kong, depășirea pe dreapta este legală



O zgârii, o plătești!



câte o execuție sângeroasă, folosindu-te de mediul înconjurător. Câțiva inamici au abilități speciale, împotriva cărora trebuie să folosești combinații specifice de lovituri. De exemplu, grappler-ii vor încerca să te imobilizeze, moment în care se declanșează un quick time event, urmat musai de o serie serioasă de bucăți din partea ta, altfel te pomenești cu spatele rupt. Din când în când, pui mâna și pe câte o scuipătoare de plumb încins, misiunile ce se bazează pe armele de foc fiind printre cele mai spectaculoase. Imaginați-vă un mix între „Hard Boiled" și „Matrix" (trebuie să încetez cu referințele la filme!). Nu putea să lipsească sistemul de cover și bullet time-ul, deși, pe cel din urmă, eu l-am folosit foarte rar atunci când am parcurs jocul. E fain de privit, dar nu-și găsește mereu utilitatea. Un glonte tras cu precizie valorează mult mai mult. Vorba aia, *what's good for the yin is good for the yang*. Când nu îți petreci timpul spărgând capete sau ciuruind gangsteri, în Sleeping Dogs conduci sau ești prins într-unul din multele minigame-uri. Cu răbdare și tutun manciurian, să le luăm pe rând. Dacă tot am deschis subiectul condus, trebuie neapărat să amintesc câteva lucruri despre vehicule și felul în care acestea se comportă. În primul rând, în Hong Kong găsești orice, de la scutere la mașini sport sau camioane (cel mai simpatic mi s-a părut chicken wagon-ul). În zona portuară sunt și câteva bărci de viteză, parcate sau andocate, una dintre multele misiuni având în componență o urmărire pe apă. Fizica vehiculelor a fost realizată de câțiva programatori cu experiență în domeniu (seria Need for Speed), rezultatul având un feeling cam prea arcade, dar precis și ușor de stăpânit. Unele momente din joc par scoase direct dintr-un blockbuster: cu puțină sincronizare și o apăsare de buton, poți sări dintr-o mașină în alta – credeți-mă, în Sleeping Dogs, asta-i treabă de chinez mic. Square Enix nu s-a dat în lături nici de la o abundență de minijocuri, unul mai interesant și mai dificil decât celălalt. Dintre acestea, două mi-au atras atenția în mod deosebit: hacking-ul și instalarea microfoanelor ascunse. În ambele cazuri (și nu numai), Wei își folosește smartphone-ul, indiferent că trebuie să spargă un cod din patru cifre sau să calibreze frecvențe radio. Habar nu am ce telefoane se mai clonează prin China în prezent, dar vreau și eu unul!

Despre hacking aș putea să vorbesc până mâine. Am încărunțit, am transpirat și am înjurat fără să mă repet minute întregi, încercând să găsesc combinația corectă. Poate-s eu prost ca fasolea când vine vorba de cifre și spart coduri, însă atunci când ești condiționat de timp, hacking-ul mi se pare din cale afară de dificil, ca să nu zic frustrant. Pe de altă parte, mi-a plăcut la nebunie să deșurubez grilaje și să calibrez microfoane, rotind de stick-uri. Am parcurs varianta PC a jocului folosind un

Karaoke & Girls



În Sleeping Dogs poți cânta karaoke în cluburi, o activitate foarte populară în rândul tinerilor din Hong Kong. Minigame-ul în sine este relativ simplist, dar selecția de melodii e bestială – cel puțin din perspectiva gusturilor mele. „The Clash - I Fought the Law", „Ah Ha - Take on Me" sau „Air Supply - All Out of Love" sunt doar câteva dintre acestea. Apoi, fetele se lasă ușor impresionate de un petrecăreț ca Wei Shen, iar în cluburile din Hong Kong, tipesele nu se sfiesc să-și etaleze frumusețea și... talentele. Când obosești, te așteaptă, deschis oricând, un salon de masaj specific locului. Cică e chiar relaxant. Pe parcursul jocului, Wei întâlnește câteva reprezentante ale sexului frumos, dornice să-l cunoască mai bine. Întâlnirile cu acestea se desfășoară sub forma unor misiuni cu obiective menite să le impresioneze. Cine e băiat de comitet primește și răsplata, if you know what I mean.



Pun eu mâna pe centura neagră și atunci să vedeți voi!



Călare pe situație



Vreți Cichi Chan? Vă arăt eu Cichi Chan!



controller de X360, lucru recomandat, de altfel, pentru o experiență cât mai okey. Chiar și așa, controlul are mici momente de epic fail, ce-i drept, destul de rare. În rest, o poți lua de nebun pe străzile metropolei – cât timp nu uiți că se conduce pe dreapta –, cumpărând haine, bijuterii, accesorii, delicatese locale sau chiar mobilă pentru locuințele pe care le vei debloca pe parcursul campaniei. Poți chiar să colecționezi mașini, în garajele răspândite convenabil prin tot orașul. Când dai de cantități serioase de mălai, orizontul începe să ți se lărgească, iar viața de gangster pare o alternativă tot mai atrăgătoare. Fetele sunt mai frumoase, hainele nu mai sunt fabricate pe vapor și lumea începe să te salute cu respect sau, după caz, frică, pe stradă. Bine ai venit în lumea unui membru al Triadei Sun On Yee!

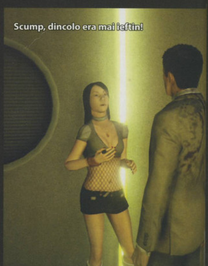
Un câine bun merită un os bun

Sleeping Dogs folosește un sistem aproape RPG-istic de evoluție. Există patru tree-uri: două principale, condiționate de experiența câștigată la completarea unei misiuni, și două ceva mai... speciale. În funcție de prestația ta din timpul misiunilor, primești câte un punct per nivel, Triad sau Cop, pe care îl poți investi în abilități unice ori bonusuri folositoare în lupta corp la corp, respectiv utilizarea armelor. Al treilea tree, Face, este influențat direct de misiunile secundare. Cu cât nivelul tău Face este mai mare, cu atât primești mai mult respect din partea celorlalți, pe lângă unele avantaje directe, cum ar fi un valet personal sau efecte benefice îndelungate în urma consumului de ceai și alimente (știu că sună aiurea, dar gingseng-ul nu trebuie ignorat! Îți poate salva pielea!). În fine, ultimul set de abilități pe linia căruia se poate progresa este cel început odată cu recuperarea colecției de statuete din jad, pierdute de instructorul tău de arte marțiale. Al tău, al lui Wei Shen, you get the point. Fiecare statuetă deblochează o lovitură sau un combo nou, fără de care unele lupte devin mult prea dificile. Că tot am amintit de obiectivele secundare ceva mai devreme, sfatul meu este să vizitați cât mai multe dintre altarele întâlnite prin Hong Kong, pentru un boost semnificativ de health. Viața unui polițist sub acoperire nu-i o glumă, așa că fiecare bonus, cât de mic, joacă un rol major când vine vorba de supraviețuire.

Jocul nu este dificil de stăpânit, chiar și cele mai intense scene de acțiune având un nivel de dificultate rezonabil, căci totul ține de priorități. E simplu: atacul trebuie concentrat întotdeauna asupra țintei celei mai periculoase. Mai precis, în 99% din cazuri trebuie să sa fără să eziți la gâtul oponenților înarmați, un cuțit sau un satâr oferind un avantaj clar. Lumea violentă portretizată în Sleeping Dogs se rezumă, în fond, la o brutalitate excesivă, șocantă. Ce să-i faci, așa stau lucrurile la nivelul crimei organizate. Surprinzător, odată cu această călătorie prin meandrele întunecate și pătate de sânge ale Triadelor, o menajerie de personaje interesante, cu trăsături de personalitate tridimensionale, se lasă descoperite. Se vede de la o poștă că producătorii jocului au vrut să impregneze în fibra poveștii din Sleeping Dogs un feeling matur și realist. O, și ce treabă bună



Explozie de cauciuc


Scump, dincolo era mai ieftin!

le-a ieșit! Am urmărit fiecare secundă din cut scene-uri cu sufletul la gură, am sorbit cu pavilioanele urechilor fiecare cuvințel dintr-o linie de dialog, adâncindu-mă mereu tot mai mult în universul dramatic desfășurat în fața ochilor. Totuși, nu lipsește nici umorul, misiunea în care trebuie să dai peste cap Feng Shui-ul unui lider Sun On Yee, având-l ca partener pe Old Salty Crab, fiind absolut (în lipsă de alt termen) delicioasă – însă, cu siguranță nu la fel de „delicioasă" ca preparatele culinare ale doamnei Chu. Pentru cei care nu au parcurs încă jocul, aceste nume nu înseamnă nimic, deși mi-ar plăcea să cred că-i numai o situație temporară. Ar fi păcat să lăsați Sleeping Dogs să treacă neobservat.

Lasă câinii adormiți să doarmă

Dacă nu v-au plictisit prea tare proverbele canine, poate n-ar strica o concluzie ceva mai critică la adresa jocului. Da, Sleeping Dogs nu strălucește prin grafică și realizarea tehnică, iar unele buguri depășesc un prag tolerabil, cum sunt momentele în care ușa mașinii refuză să se mai deschidă, tocmai în toiul misiunii. De asemenea, să-mi fie iertată opinia din topor, dar hacking-ul e un minigame tâmpit, de care mă puteam lipsi oricând. Ar mai fi câteva aspecte minore, însă nu are rost să le înșir acum, pentru că toate aceste lipsuri pălesc în fața rezultatului final. Sleeping Dogs este un joc cu o valoare mai mare decât suma părților sale, o transpunere plină de stil și originalitate a unei povești forjate în acțiune și dramă. Square Enix a trezit un câine adormit, demn să-și ducă mai departe moștenirea. Să sperăm că urmașii nu-și vor face de rușine pedigree-ul. ■

Aidan







VERDICT LEVEL

+
- storytelling și personaje de milioane
- lupte mai intense ca-n filmele lui Woo
- orașul uriaș, plin de viață

–
- ocazionale buguri enervante

PE SCURT:

Un joc surprinzător de bun, cu șanse mari la un loc fruntaș în clasamentul Game of the Year. Sleeping Dogs merită cu vârf și îndesat fiecare bănuț și minut investite în el.



Gen Action-Adventure **Producător** United Front Games/Square London **Distribuitor** Square Enix **Ofertant** GamersGate.com, GameShop.ro **Online** sleepingdogs.net

CERINȚE MINIME:
Procesor Dual Core 2GHz **Memorie** 2GB RAM **Video** GeForce 8800GT

ALTERNATIVA GTA IV
Puțin mai tras de păr, însă la fel de distractiv și intens, Grand Theft Auto IV este o alternativă ceva mai americanizată la lumea din Sleeping Dogs.

Prim-plan pe jucăriile războiului tehnologic din viitorul apropiat

TOM CLANCY'S GHOST RECON FUTURE SOLDIER

Suntem obișnuiți deja cu ideea că tehnologiile inovatoare sunt, de multe ori, finanțate de către un guvern în scopuri militare, de succesul acestora depinzând, mai târziu, și eventuale aplicații comerciale ale lor. Un astfel de exemplu este camuflajul „perfect" obținut prin utilizarea metamaterialelor, aplicațiile unei asemenea tehnologii pe câmpul de luptă al viitorului fiind de-a dreptul revoluționare, pentru simplul motiv că ar putea face invizibil un soldat infiltrat în spatele liniilor inamice. Tehnologia se află deja în dezvoltare, iar primele experimente au dus la concluzia că ea va putea fi aplicată într-un viitor mai mult sau mai puțin îndepărtat. Rămâne de văzut și în cât de multe domenii, dar mai ales dacă vom apuca s-o vedem vreodată la treabă.

Metamaterialele sunt materiale artificiale proiectate în așa fel încât să capete proprietăți neîntâlnite în natură, iar camuflarea cu ajutorul metamaterialelor reprezintă o aplicație științifică a acestora în scopul obținerii camuflajului perfect – invizibilitatea. Acest tip de camuflaj este atins prin manipularea căilor prin care lumina traversează un material optic nou, metamaterialele direcționând și controlând propagarea și transmiterea unor părți anume din spectrul luminos, demonstrându-se potențialul de a face un obiect aparent invizibil. Pe scurt, acest tip de camuflaj este descris ca un proces de ascundere a unui obiect din câmpul vizual prin controlarea radiațiilor electromagnetice. Pentru a exemplifica mai bine, se urmărește obținerea unui dispozitiv care să direcționeze traiectoria luminii în jurul unui obiect, precum apa de izvor ce curge peste un bolovan, dar fără reflexie, ceea ce ar face obiectul invizibil ochiului. Există deja astfel de dispozitive, dar sunt simple, imperfecte și au foarte multe limitări. În Ghost Recon: Future Soldier însă, versiunile experimentale ale costumașelor-minune sunt o realitate, iar producătorilor nu le-a fost greu să le găsească un rol pe câmpul de luptă al viitorului.

Scurt istoric

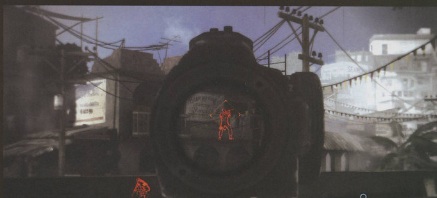
De la concept și până la finalizare, Future Soldier – sau Advanced Warfighter 3, cum ar fi putut la fel de bine să se intituleze – a trecut prin dureri crâncene. Engine-ul și conceptul original au suferit modificări radicale în repetate rânduri, iar echipele responsabile de realizarea lui au fost schimbate de cel puțin două ori. De aici și amânarea în mod repetat și pe termen lung a momentului lansării jocului. Totuși, la o privire mai atentă, constatăm că ar fi fost nedrept să fie bo-

Bună dimineața!

Informația plutește în aer, în caz că ai uitat pe unde ești.

tezat Advanced Warfighter 3, pentru că jocul este identic pe toate platformele, în vreme ce versiunile pentru PC ale AW1 și AW2 au fost fundamental diferite de versiunile dedicate consolelor, cu toate că, paradoxal, purtau același nume. Versiunile pentru PC ale celor două jocuri au oferit o perspectivă first person ce sporea radical gradul de imersivitate al jucătorului, oferind în același timp și o experiență tactică mult mai provocatoare, comparativ cu perspectiva third person și gameplay-ul oarecum simplificat în cazul consolizărilor. Versiunile pentru X-Box și PS2 ale AW1 au fost simple shootere, datorită limitărilor impuse de cele două platforme. Diferențele au căpătat proporții cu adevărat fantasmagorice odată cu AW2, caz în care s-a ajuns atât de departe, încât versiunea pentru console s-a dovedit a fi un joc cu totul diferit față de varianta pentru PC. Dacă grafica și hărțile din primul AW erau aproape identice atât pe PC, cât și pe Xbox 360, dar în primul caz ele erau mai întinse și ofereau posibilități tactice avansate atât jucătorului și echipei din subordine, cât și inamicului, în cazul lui AW2 nu numai firul narativ era diferit, dar și designul nivelurilor, inclusiv engine-ul folosit. AW1 rămâne, așadar, jocul de referință al seriei, și putem considera că i-au urmat două jocuri, și nu unul, cu condiția să facem abstracție de numele comun.

Ca și în cazul versiunii pentru Xbox 360, cea pentru PC a lui AW1 ne-a făcut cunoștință cu un sistem cross-com ce permitea jucătorului să dea diverse ordine unităților din subordine, inclusiv drone și tancuri, dar mai ales permitea organizarea de rute de atac și planuri de luptă pe o hartă tactică afișată în timp real. Sistemul mai permitea și afișarea poziției adversarilor detectați nu doar de camarazii din subordine, dar și de



Combinație fatală între senzori de mișcare și gloanțe care trec prin ziduri

către alte unități prietene. Pe Xbox 360 însă, probabil datorită unor limitări, erau afișate doar pozițiile inamicilor detectați de camarazi.

În concluzie, cei care au jucat AW1 și AW2 pe PC au o imagine complet diferită despre serie, în comparație cu cei care le-au jucat pe console, mai ales pe X-Box și PS2. Noul Ghost Recon nu mai face însă nicio discriminare și se prezintă la fel pe toate platformele, dar adoptă modelul de joc specific versiunii pentru console a lui AW2, nemulțumindu-i pe fanii experiențelor tactice hardcore care s-au bucurat de el pe PC. Tocmai de aceea, să-l fi botezat Advanced Warfighter 3 cred că ar fi fost o crimă. Însă chiar și în acest caz, dacă vrei să te bucuri de un nivel grafic superior, tot PC-ul rămâne alegerea ideală.

Înapoi în viitor

Povestea și firul narativ din Ghost Recon: Adv... Ptiu!, Future Soldier nu se remarcă deloc din mulțimea


Sus cu tata!

jocurilor în care totul se rezumă la împușcarea cât mai multor oameni pentru a dejuca planuri malefice ce amenință stabilitatea mondială. Însă seria Ghost Recon s-a făcut remarcabilă în trecut prin maniera execuției acestora, mai elaborată, mai... deșteaptă.

În cel mai nou joc din serie, străbați mapamondul în compania celor patru Fantome din subordine, cu scopul de a participa la o serie de măceluri mai mult sau mai puțin tactice, totul începând cu interceptarea și capturarea unui transport de arme în America Centrală, misiune care dă, de fapt, tonul adevăratei povești ce ține capul de afiș în Future Soldier. Dar să nu vă așteptați la o răsturnare spectaculoasă de situație, ci la un model standard de transfer al poveștii deja tipic shooterelor din era noastră (vezi cele mai recente jocuri din seria Call of Duty).

La semnalul meu, spargem ușa și facem curățenie. Și cât mai scriptat cu putință, ca să nu deranjăm vecinii.

Ghost Recon: Future Soldier

Nu pare, dar singurul lucru pe care îl poți controla în această scenă este pistolul.

Right, right! Through the alley!

Ciocu' mic, altfel te dăm la crocodili!

Fuck you, I'll get myself out -- urk!



Hartă tactică

Iar povestea, ca și personajele, nu este deloc una memorabilă, de parcă producătorii au refuzat să pună și un dram de suflet în lupta pentru salvarea omenirii așa cum o știm, căci nu-mi amintesc absolut niciun nume sau obiectiv clar din joc, la nici o săptămână de când l-am terminat. Prin urmare, povestea și personajele nu joacă un rol primordial în Future Soldier, accentul fiind pus pe acțiune, cel mai adesea de bună calitate. În Future Soldier, furișatul, pac-pac-ul și gadget-urile high-tech, care îl ușurează, sunt tot ceea ce contează.

Misiunile încep mai mereu cu infiltrarea echipei de șoc în spatele liniilor inamice, după care se impune avansarea cu grijă, evitând și eliminând în liniște (pe cât posibil) adversarii. Nu vrem să dea careva alarma, decât dacă ținem morțiș să reluăm misiunea de la ultimul checkpoint. Iar ca să nu fie văzuți la propriu, fiecare dintre membrii echipei se poate folosi de așa-zisul camuflaj adaptiv, despre care am vorbit în prima parte a articolului. Invizibilitatea (parțială) nu funcționează însă și atunci când alergi sau tragi cu arma, efectul putând fi obținut doar mergând agale sau ciuciulete, atunci când vrei să treci neobservat pe sub nasul unor gărzi.

O abilitate și mai importantă, ce transformă adesea rezolvarea unor situații tactice într-o joacă de copii, este aceea de a desemna ținte celor trei camarazi din subordine, care le vor elimina cu precizie, simultan. Există, de asemenea, posibilitatea desemnării unei a patra ținte, ție, iar camarazii vor trage în țintele lor imediat ce ai eliminat-o pe a ta, fără a mai fi nevoie de strigarea vreunui ordin. Mai mult, după executarea cu succes a unui atac sincronizat asupra a patru ținte, se prea poate să ai parte de câteva secunde în care, cu încetinitorul, poți selecta și împușca cu „măiestrie" o a cincea sau a șasea. Satisfăcător? Greu de spus, cert este că schimburile de focuri devin cu adevărat incitante odată ce ai fost descoperit, chestie care se poate întâmpla oricând, fie din cauza unei greșeli, fie din cauza unui moment scriptat. Cum spuneam mai devreme însă, există și misiuni sau porțiuni din ele, în care singura soluție pentru a evita ecranul de reîncărcare este aceea de a rămâne ascuns ochiului dușman. Însă în clipa în care se dezlănțuie iadul pe pământ, iar camuflajul tău nu mai face nici cât două cepe degerate, jocul se transformă într-un shooter clasic, puternic bazat pe cover și foarte antrenant. Iar asta, pentru că mecanica de cover funcționează bine, iar ieșirile din cover și schimbarea ascunzătorii pe picior de fugă nu sunt o problemă, fiind, poate, la fel de intuitive precum în Gears of War 3 și funcționând într-un mod similar.

Ceea ce mie nu mi-a plăcut, dar fanilor shooterelor arcade s-ar putea să le placă, sunt segmentele în care jocul se transformă într-un shooter pe șine (rail shooter),



Derbedeii sunt peste tot la fel...



... iar unii sunt răsplătiți cu vârf și îndesat.



I-a plăcut atât de mult camionul, încât au decis să rămână împreună.

situații în care, la fel ca în House of the Dead: Overkill – unul dintre cele mai bine cotate shootere pe șine–, jucătorul nu are nimic mai mult de făcut decât să îndrepte arma în diverse direcții și să tragă la țintă, jocul ocupându-se de tot ceea ce înseamnă deplasare și orientare. Pentru mine, acestea sunt momente în care Future Soldier involuează, transformându-se într-o distracție pentru maimuțe. Părerea mea.

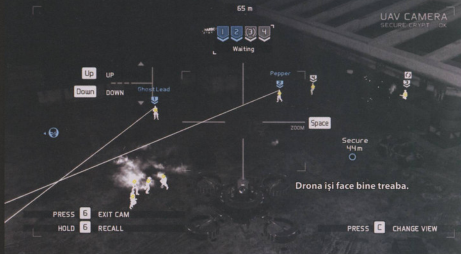
Tech is in the air

Așa cum o sugerează și numele, tehnologia joacă un rol foarte important în Future Soldier. Pe lângă camuflajul-minune menționat mai devreme, Fantomele (Ghosts, get it?) au la dispoziție un arsenal de gadget-uri high-tech impresionant.

În primul rând, uber-ochelarii magici pe care fiecare membru al echipei îi poartă le oferă un soi de viziune augmentată asupra mediului înconjurător, indicându-le ținte marcate de sisteme de detecție și chiar permițându-le să distingă inamici prin pereți. Mai mult, marchează obiective prin texte și simboluri suspendate în aer, oferind în același timp diverse alte detalii despre misiune în timp real. Pentru o și mai bună înțelegere a realității augmentate, vă recomand să citiți articolul *Despre Viitorul Îndepărtat* (pagina 18), dacă nu ați făcut-o deja.

Dintre gadget-urile importante aflate în dotarea eroilor noștri, mai merită menționate o dronă telecomandată care se poate deplasa nu doar prin aer, dar și pe sol, pătrunzând în diverse cotloane și găuri de șarpe, adică exact acolo unde eroul blindat din cap până-n picioare n-ar avea nicio șansă, grenade cu senzori de mișcare și un robot asemănător cu un câine uriaș, pe post de artilerie mobilă, scut de nădejde, partener de conversație și uneori generator de bug-uri. Mare atenție să nu-l încrucișați cu vreun camion explodat, pentru că s-ar putea să înțepenească acolo.

La capitolul armament, jocul oferă posibilitatea alegerii uneltelor aducătoare de liniște la începutul fiecărei misiuni. Iar oferta este bogată, existând categorii de arme de foc pentru toate gusturile și distanțele, precum și posibilitatea de a le modifica complet, în funcție de necesități. O bună parte dintre opțiunile de modificare, precum și alte arme, sunt deblocate îndeplinind anumite obiective secundare, chestie ce-i conferă jocului un oarecare dram de rejucabilitate, în caz că nu ai reușit să



Drona își face bine treaba.

le obții la prima trecere.

Un alt aspect foarte important îl reprezintă posibilitatea parcurgerii campaniei în compania a trei prieteni, dar nici cu companionii controlați de AI nu mi-ar fi rușine, aceștia fiind suficient de eficienți în a executa ordine, dar mai ales în a lupta cu dăruire cot la cot cu jucătorul. În plus, raportează imediat ce observă o țintă inamică, precum și locul în care aceasta se află, ce echipament poartă și în ce direcție se îndreaptă.

Din păcate, Future Soldier nu este lipsit și de probleme, cum ar fi posibilul refuz al camarazilor să te urmeze dincolo de un checkpoint, insistând să curețe acea secțiune înainte de a merge mai departe. Cu altă ocazie, traversarea prematură a unui checkpoint ne-a salvat tuturor viețile: camarazii lăsați mult în urmă și răniți de moarte în toiul unui infernal schimb de focuri s-au materializat sănătoși tun lângă mine imediat ce am trecut acea graniță invizibilă, în loc să fiu întâmpinat cu mesajul Misiune Ratată. Așadar, unele erori tehnice te pot chiar ajuta, tăindu-ți puțin elanul și amintindu-ți că Future Soldier este doar un joc.

La rândul ei, grafica nu impresionează, nici chiar atunci când alegi să admiri jocul sub DirectX 11. În unele locuri se observă lipsa completă sau parțială a texturilor, în alte cazuri, mai fericite, ele sunt pur și simplu de rezoluție mică și șterse. Totuși, per total, jocul nu arată rău, încadrându-se în standardele actuale din acest punct de vedere, problemele grafice îndepărtând rareori atenția de la gameplay. Dar când o fac, le ții minte.

Buy, buy?

Dincolo de campanie, jocul ne îmbie cu patru moduri de joc multiplayer, unul dintre ele permițând parcurgerea campaniei în co-op, așa cum spuneam mai devreme. Celelate moduri de joc sunt pur competitive, bazate pe obiective clare. Un rol extrem de important în aceste moduri de joc îl joacă munca în echipă și buna coordonare între membrii unei echipe, dacă doresc să-și sporească șansele de succes. Așadar, nimic inovator, dar asta nu înseamnă că multiplayer-ul din Future Soldier nu este interesant, fiind chiar de recomandat celor care urmăresc să prelungească experiența dată de campania solo, dar împotriva unor adversari umani. Producătorii ar fi putut, totuși, să includă și moduri de joc de tip deathmatch și team deathmatch, foarte populare odinioară în jocurile Ghost Recon, dar probabil că le vom primi sub formă de DLC.

Așadar, Ghost Recon: Future Soldier nu este jocul nemaipomenit la care am visat în clipa în care a fost anunțat, însă vine cu o campanie lungă, plină cu jucării și deloc stresantă, iar multiplayer-ul merită cel puțin încercat. Per total, este un action standard, suficient de distractiv pentru a satisface poftele fanilor shooterelor piperate cu elemente stealth, însă, odată cu el, seria Ghost Recon și-a cam pierdut din identitate. Este păcat să vezi cum o bijuterie în materie de tactică se transformă, treptat, într-un shooter orientat mai mult spre acțiune.

■ **KiMO**



VERDICT LEVEL

+
- joaca în co-op
- gadget-urile

–
- poveste și personaje deloc memorabile
- grafică neimpresionantă, exagerat de gri
- unele bug-uri

PE SCURT:
Noul Ghost Recon nu mai este experiența tactică de zile mari cu care ne-am delectat odinioară. Oferă însă suficientă acțiune, dar mai ales gadget-uri deosebite, ce fac din el o experiență interesantă.

7.5

Gen Action **Producător** Ubisoft **Distribuitor** Ubisoft **Ofertant** GameShop.ro
On-line ghost-recon.ubi.com

CERINTE MINIME:
Procesor 3 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** 256 MB VRAM (Shader Model 4)

ALTERNATIVA ADVANCED WARFIGHTER (PC)
Probabil cel mai intens și mai complex shooter tactic din istoria recentă a seriei. Dacă vreți tactică pe pâine și palpitații, Advanced Warfighter este FPS-ul care vi le oferă.

Un headshot plin de eleganță

COUNTER-STRIKE® GLOBAL OFFENSIVE

Nici nu știu exact cum ar trebui să înceapă un review dedicat unui joc cu un asemenea pedigree. Cred că este lipsit de sens să pornesc cu descrierea meticuloasă a istoriei din spatele francizei Counter-Strike. Sunt sigur că absolut toți știți cu ce se mănâncă un meci de CS sau folosiți zilnic termeni ca *headshot* atunci când purtați o conversație cu amicii gameri. Iată că, ce a început ca un mod pentru Half Life a devenit, de-a lungul timpului, unul dintre cele mai jucate FPS-uri competitive. În jurul „Cantărului" s-a format o adevărată subcultură, ce numără în prezent milioane de membri, mulți dintre aceștia fiind grupați în clanuri care își iau foarte în serios pasiunea pentru fraguri. Competițiile internaționale de Counter-Strike 1.6 – de departe cea mai populară versiune a jocului – sunt transmise chiar și pe Eurosport. Fiecare echipă luptă pentru a demonstra că merită aclamațiile și suportul fanilor, ca să nu mai vorbesc de premiile substanțiale în bani. Toate acestea sunt posibile datorită gameplay-ului, ridicat la nivel de artă, din spatele unui FPS multiplayer aparent banal. De fapt, realitatea a demonstrat că formula cea mai simplă și eficientă se bucură de cel mai mare succes, acesta fiind motivul real din spatele legendei Counter-Strike. Global Offensive nu se abate de la rețeta succesului și vine pregătit să dea o lecție de eleganță în materie de online first person shooters.

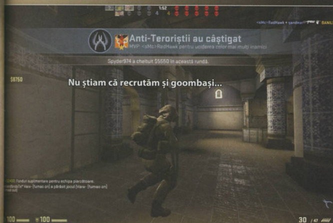
Rafinamentul se naște din simplitate

Sunt necesare aproximativ 60 de secunde pentru a realiza că Global Offensive a rămas în continuare un CS pur-sânge. Toate elementele ce au consacrat versiunile anterioare sunt încă prezente, aș putea spune chiar rafinate, cu scopul de a dinamiza elementele de tactică regăsite în gameplay. Indiferent că te afli în tabăra teroriștilor sau în echipa de asalt a trupelor antitero, singura metodă de a rămâne în viață este colaborarea cu restul grupului. Fără un teamwork solid, ai toate șansele să o dai rapid în bară, mai ales că un singur glonț, plasat direct între urechi, este letal în 99% din cazuri. Într-un joc unde nu există respawn, lipsa unui om pe hartă poate face diferența între victorie și înfrângere. Pentru veterani, prezența hărților și armelor arhicunoscute din versiunile anterioare, pe lângă cele noi, este o adevărată binecuvântare, cu toate că se fac simțite mici modificări. De exemplu, hărțile vechi au fost retușate mai mult grafic, layout-ul fiind aproape



Cuțitarul de pe aleea din spate





Nu știam că recrutăm și goombași...



Noua interfață radială

identic cu cel clasic. În continuare, de_dust2 rămâne cea mai populară locație în rândul jucătorilor, vechile tactici și obiceiuri din 1.6 fiind la fel de actuale și în Global Offensive. Cât despre balistica armelor, nici aceasta nu a suferit schimbări majore, însă recomandarea mea este să treceți prin câteva meciuri cu boți înainte să jucați cu oponenți umani. În Counter-Strike, chiar și cea mai mică modificare în traiectoria unui glonț poate afecta dramatic performanțele unui jucător experimentat, obișnuit cu un anumit comportament al armei preferate. Singurul lucru pe care nu reușesc să îl înțeleg este decizia producătorilor de a elimina amortizoarele. Începătorii nu au nici ei motive să evite CS:GO, în ciuda curbei de dificultate destul de abrupte. Un foc de armă rătăcit poate să te doboare când ți-e lumea mai dragă, așa că nervii de oțel sunt cheia adaptării la mecanica neiertătoare a jocului. Odată ce frustrarea cauzată de „mortea sughiță" e lăsată la o parte, o pleiadă de posibilități prin care poți băga plumb în adversari devine evidentă, dovadă că se poate realiza un echilibru perfect între potențialul tactic al hărților, eficiența armelor și skill-ul jucătorului, păstrând în același timp un rafinament definit prin simplitate și accesibilitate. Am făcut referire de câteva ori la „tactică", însă cu un înțeles specific numai CS-ului. Tactica este definitorie pentru Global Offensive, deși elementele devenite deja standard din alte jocuri, pe care te-ai aștepta să le întâlnești și aici – cum ar fi un sistem de cover sau posibilitatea de a privi prin cătarea armei –, lipsesc cu desăvârșire. Cu toate că nu aș vrea să repet cele spuse mai devreme, în orice Counter-Strike, stăpânirea armelor, spiritul de echipă și buna coordonare, alături de utilizarea inteligentă a mediului înconjurător (cu alte cuvinte cunoașterea hărții), au alcătuit un tot unitar, similar conceptului de *squad based tactics*.



Oare să trag în recipientele nucleare?

Noutăți la lumina unui flashbang

Totuși, cel de-al patrulea Counter-Strike nu se ferește de niscaiva inovație. Adevăratele schimbări aduse se fac simțite în interfața grafică și în noile moduri de joc. Dacă versiunile mai vechi foloseau un UI sec și nu tocmai aspectuos (dar eficient), CS:GO implementează un sistem radial, similar celor folosite în jocurile destinate consolelor, însă la fel de intuitiv și ușor de utilizat. Motivul pentru care interfața a fost revizuită ține de existența versiunilor pentru X360 și PS3. Probabil că cei de la Valve și Hidden Path Entertainment au decis să păstreze un aspect similar în toate variantele jocului. În ciuda motorului grafic îmbătrânit (Source), Global Offensive arată binișor, în special pe hărțile viu colorate, cum este Aztec. Unele detalii minore, ca praful de pe lentila lunetei, ar putea trece neobservate de către cineva aflat la primul contact cu un joc din seria CS. În comparație cu 1.6, de exemplu, grafica din GO pare next-gen, însă mulți s-au plâns că armele par micșorate, lucru pe care l-am sesizat și eu. Nu știu dacă este o problemă de perspectivă, o iluzie optică sau chiar așa ar trebui să arate un Galil, dar, spre deosebire de alte FPS-uri, armele au într-adevăr un aspect...ciudățel, de pistol cu apă. În fine, pe lângă modurile tradiționale de joc prezente în mai vechile versiuni de Counter, Global Offensive introduce Arms Race și Demolition, ambele putând fi descrise drept *effing crazy*. Arms Race pare scos direct din Unreal Tournament. Față de modul clasic de joc, aici nu îți cumperi armele, ci le primești în mod automat după ce ai ucis un inamic. În plus, toată lumea *respawnează* într-o veselie. Cu cât ești mai rapid, cu atât te apropii mai mult de victorie, completând lista de arme. Principiul se aplică și în Demolition, numai că aici rundele sunt câștigate prin îndeplinirea obiectivului, arma fiind schimbată doar la sfârșitul turei.



Demolition mode, pe una dintre hărțile noi.

Dacă tot am deschis subiectul arme, pe lângă cele consacrate, au fost introduse câteva modele noi, dintre care țin să amintesc pistolul TEC-9, un all-rounder foarte eficient, cocktailul Molotov și mitraliera grea Negev, de producție israeliană. Dacă mă întrebați pe mine, simpla adiție a celor două moduri noi este suficientă pentru a considera Global Offensive cel mai bun Counter-Strike de până acum. Nu mă credeți pe cuvânt, căci jocul merită încercat pe propria vestă antiglonț. Eu am rămas cu impresia plăcută a unui joc calculat, lipsit de eye candy și dramatisme. Minimalist din fire, găsesc în CS:GO rafinamentul de care aveam nevoie în lumea shooter-elor online, în ciuda unor oi negre ce țin morțiș să pateze comunitatea de jucători. De această dată, simplitatea a dovedit că mai poate încă să nască eleganță și calitate. La doar 10.99€, calitatea nici măcar nu costă mult. FIRE IN THE HOLE!

■ **Aidan**

VERDICT LEVEL

+
- simplu și la obiect
- modurile noi de joc sunt distractive
- păstrează în linii mari formula originală

–
- grafica învechită
- armele nu arată tocmai bine

PE SCURT:
Un FPS online old-school. La trecutu-i mare, mare viitor :)

8.5

Gen Online First Person Shooter **Producător** Valve/Hidden Path **Distribuitor** Valve **Ofertant** shop.computergames.ro **Online** counter-strike.net

CERINȚE MINIME:
Procesor Dual Core 2GHz **Memorie** 1GB RAM **Video** 256MB VRAM

ALTERNATIVA COUNTER-STRIKE 1.6
CS 1.6 refuză pur și simplu să moară. Motivele devin evidente dacă începeți să-l jucați.

Secretul lui [CENZURAT

THE SECRET WORLD

Nu mă dau în vânt după societățile secrete și consider că lui Assassin's Creed i-ar fi stat mult mai bine fără Desmond, Templieri, Illuminati și mai ales fără conspirațiile cretinele care i-au adus lui Dan Brown faima internațională și lui Tom Hanks o grămadă de bani. N-o să pricep în ruptul capului de ce trebuie să mă închid într-o mașină care îmi ia la puricat ADN-ul în căutarea aventurilor unui văr de-al stră-stră-stră-bunicului fratelui mamei urmașului vărului de-al treilea al unui hașișin, când pot fi, pur și simplu, Altair/Ezio/George Washington, fără alți intermediari tehnologizați până-n măduva oaselor lor cromate. Înțeleg farmecul narațiunii cadru, dar mi se pare că Ubisoft a încercat să strice (n-a reușit în totalitate, căci, în ciuda eforturilor sale, încă reușesc să mă bucur cât de cât de o sesiune de parkour pe acoperișurile Florenței) un lucru frumos aruncându-te în hanoracul lui Desmond când ți-era Damascul mai drag. Vorba lui Ghinea, „care te-ai codulluidavinci în jocul meu, mă?" Dacă vă întrebați ce m-a apucat să lovesc în jocul Ubisoft-ului, când, de fapt, treaba mea (a noastră, de fapt, căci în exact două pagini îi voi preda ștafeta colegului Sebastian, un om mult mai priceput într-ale MMORPG-urilor) e să vă introduc în secretele Funcom-ului, e foarte simplu. Societățile secrete, băga-le-aș lanterna adevărului în ochii lor sticloși. Când am auzit pentru prima dată de noul MMORPG al Funcom-ului, acum mulți ani, The Secret World era pur și simplu un MMO de inspirație lovecraftiană. Mi se promitea o lume nevăzută, o lume inaccesibilă oamenilor obișnuiți, neplătitori de taxă lunară, o lume în care Forțele Binelui plătesc șaisprezece euro pentru a purta un război invizibil cu creaturi venite din cele mai întunecate colțuri ale multiversului non-euclidian. Omoară cincizeci de cultiști, scrie de cincizeci de ori *Forza Cthulhu* pe zidurile ciclopice ale unui depou părăsit, raid de cincisprezece la Yog-Sothoth, negocieri cu oamenii-broască din Mezozoicul superior, tu și Shub Niggurath împărțind o instanță, cinci sute de investigatori cu nervii la pământ





Tanti Surehand. Da, întodeauna joc personaje feminine.

Da, eu sunt, dansând, trăgând, pozând.

tremurând sub o lună gheboasă în așteptarea respawn-ului lui Nyarlathotep, servere ciclopice (hmm, am mai folosit cuvântul ăsta?), erori de nenumit care te pot aduce în pragul sinuciderii – câte posibilități! Dar au apărut Illuminati. Și Templierii. Și Ordinul Haosului, Dragon. Și conspirații. Și investigatori trendy. Și te pup, Funcom, ne vedem la următorul MMORPG. Sau cel puțin așa mi-am propus în momentul în care MMO-ul meu lovecraftian a fost invadat de oculții brownieni. Dar căile Internetului sunt întortocheate și nimeni nu-și poate prezice viitorul bazându-se doar pe comunicatele de presă. Așadar, m-am trezit rugându-l pe Mirceea, neînfricatul nostru lider ocult, să-mi furnizeze un cont de presă pentru The Secret World. Motivul? Kingsmouth. Kingsmouth (mai exact Insulele Solomon) este prima zonă măricică din The Secret World, un mini-univers cu mari și multe bucurii la maestrul Lovecraft. Kingsmouth (derivat din Kingsport și Innsmouth, două orășele/sătuce/case-de-nebuni familiare celor inițiați în mythos-ul lovecraftian) a fost terenul meu de joacă preț de vreo două săptămâni (și o sesiune dacă, har Domnului, nu mi-ar fi expirat luna gratuită cu vreo patru zile înainte de primul examen) și nu regret nicio clipă petrecută orbecăind prin cețurile misterioase ce învăluiau pădurile, plajele și McDonalds-urile părăsite ale Kingsmouth-ului.

Dar să începem, desigur, cu începutul. Tu, jucătorul, servești interesele oculte ale uneia dintre cele trei facțiuni care-și dispută supremația lumii văzute și nevăzute: Illuminati, Templieri și Dragon (ceva asiatici cu o agendă deosebit de haotică). Nu dau doi bani pe supremația de orice culoare și afiliere ocultă, politică sau academică, deci am ales un server de PvE. Probabil PvE-ul contrazice scopul unui MMO (adică supremația pe serverul tău și colaborarea întru umilirea n00b-ilor și sfântului griefing), dar îmi place să mă bucur de un MMO pe care am decis că îl voi juca (și, probabil, plăti) pentru atmosferă. Și pentru o parte din poveste. Așadar, dintr-un motiv sau altul, capii societății tale secrete îți pasează o sarcină extrem de importantă pentru bunul mers al organizației. Ciolane, în spatele acestei uși ai o scurtătură spre Insulele Solomon, unde oamenii de bine sunt terorizați de orori văzute și nevăzute. la raza energetică de 14:45 (cu vagon de dormit și vagon restaurant), coboară la a treia stație, fă stânga la prima cracă a Yggdrasil-ului, hrănește Cerberul, amintește-le ursitoarelor să pună la 6 din 49, sari în Carul Mare, treci de Orion, pup-o pe Andromeda din partea noastră, coboară la răspântie și roagă-l pe Uriaș să-ți dea un brânci până în Kingsmouth. Sau te poți teleporta, cum vrei, dar credem că e mai bine să treci prin toate miturile, superstițiile și legendele urbane ale lumii, poate așa mai înveți și tu ceva despre spaimele muritorilor fără Internet.

Buun, urmând întocmai instrucțiunile Tătucii Templier, am debarcat într-un Kingsmouth învăluit de cețuri verzi pline de cirezi. De zombie. Dintre toate creaturile întunericului, din toate dimensiunile euclidiene și non-euclidiene, din legendele Olimpului și Edda Nouă, veche și medie, trebuiau să fie zombie. M-au dezamăgit puțin, ca să fiu sincer. Dar am perseverat, că-mi plăceau aburul cela amenințător, atmosfera sumbră și o domnișoară cu sabie, fustă scurtă, codițe și șosete trei sferturi pe care-am salvat-o de zombie. Din păcate, a dispărut înainte să-i cer asl-ul (sau măcar niște bani pentru un ghiul fermecat) și s-o întreb dacă l-a citit



Frumoasa concluzie a unei lupte epice, pe drumul național 13.



La ușă la nea Ion, în Hărbăburești



Carmen este foarte îngrijorată și iluminată, evident.

Roata de abilități care îi face pe majoritatea să fugă de joc.

pe Lovecraft. Ceața a rămas cu mine, pentru a-mi reaminti că nu mă aflu acolo pentru distracție. Am mistere de dezlegat, zombie de omorât și loot de adunat. Ceea ce vreau, de fapt, să vă spun este că, alături de Age of Conan, The Secret World merită jucat fie și doar pentru atmosferă. Cel puțin acesta e motivul pentru care aș mai plăti cel puțin o lună. N-am apucat să văd decât Kingsmouth și, sincer să fiu, aș dori să vizitez și celelalte obiective turistice ale Lumii Secrete. Apropos, v-am povestit cum în Age of Conan am escaladat un munte doar ca să mă bucur de priveliște? Am sărit în gol și am aterizat forțat pe o albăstrea care înflorise înainte de vreme. Nu vă spun cât de bucuros am fost că tehnologia acelor vremuri i-a permis albăstrelei să supraviețuiască întâlnirii cu barbarul zburător. Deoarece nu sunt un consumator de MMO-uri, nu știu cât de bine se pricep cei de la Funcom să construiască un MMORPG cu mecanici solide și durabile, care să poată supraviețui testului timpului (Anarchy Online ar fi un indiciu, dar, pe de altă parte… Age of Conan, dar la capitolul acesta o să vă lămurească mai bine Locke), însă se pricep al naibii de bine să surprindă esența surselor lor de inspirație. În Age of Conan avem Hyboria lui Robert E. Howard, în The Secret World orășelele inventate de Lovecraft, Transilvania prezentată turiștilor (da, la un moment dat, veți ajunge și în România, că doar nu era să lipsească Transilvania dintr-un joc închinat ocultului). Pentru un turist al MMO-urilor, cum îmi place mie să mă descriu, The Secret World are multe de oferit. Un alt cârlig pe care The Secret World l-a înfipt adânc în mine este quest-ul de investigație. N-am o cultură solidă în domeniul MMORPG-urilor, deci nu pot spune cu siguranță dacă Funcom deține brevetul pentru (am mai întâlnit ceva asemănător în două MUD-uri pe care le jucam ca un îndrăcit acum mai bine de opt ani) quest-urile fără marke-re, care necesită mai multă implicare decât o plimbărică de plăcere pe autostrada galbenă, dar mi-a plăcut deosebit de mult executarea. E o adevărată plăcere, de exemplu, să dezlegi misterul unor crime ce-au zguduit Kingsmouth-ul au aproape un deceniu înainte de sosirea ta pe insulă, să urmărești indiciile ascunse și să dezlegi mici ghicitori (pentru a te ajuta, producătorii au inclus și un browser de internet in-game, să nu mai fii nevoit să dai un alt tab, cu riscul de a-ți omorî jocul, pentru a căuta, de exemplu, alfabetul Morse) care-ți dau un sentiment de împlinire mult mai puternic decât, să zicem, măcelărirea a zece muște mutant pentru un șaman care face țuică din antenele lor. Foarte interesante aceste quest-uri de investigație, cu singura mențiune că, atunci când îți este lumea mai dragă, realizezi totuși că te afli într-un MMO și, dacă ai ghinionul să te apuce dorul de rezolvat enigme la o oră de vârf, trebuie să stai la coadă. Cred că am așteptat vreo cinci minute respawn-ul a șapte corbi albi speriați de un alt jucător mai rapid decât mine. **[cioLAN]**

De la coadă la cap

Cursul articolelor pe la noi tinde să pună aspectul grafic și cel auditiv al unui joc undeva în coada listei, deoarece, în mintea noastră de jucători serioși, cel mai important aspect la un pachet e conținutul, mai puțin mo-



Bingo! e mort.


Magazinul meu preferat.



Un nemort care în fine are timpul să-și exploateze latura artistică

dul în care e prezentat. Dar toți știm că în zona main stream grafica tinde să fie mult mai importantă. Așa că o să încep cu a descrie vizual universul acestui joc.

Umblă zvonul că, dacă nu ai suport pentru DirectX *„trece ultima versiune aici”*, atunci jocul tău va pierde clienți importanți. Teselația domnilor a devenit mai importantă decât întreg gameplay-ul. Motiv pentru care îs destul de surprins, nu supărat, pentru că ei pierd în cazul acesta mai mult ca mine. Așadar, The Secret World are suport masiv pentru DirectX 11. Are suport așa mare, că cel de DirectX 9/10 este neglijat. Iar statisticile alea aproape moca de la Futuremark spun că majoritatea oamenilor sunt departe de a avea calculatoare care să suporte DirectX 11. În concluzie, în special un MMO, adică un joc care vrea să ajungă la cât mai mulți oameni și care îți ia bani în fiecare lună, ar trebui să funcționeze ață la detalii maxime pe o placă high-end DirectX 10. Din păcate, nu e așa. Jocul are probleme, iar uneori framerate-ul și agățările devin extrem de supărătoare. Țin să menționez că rulez pe un sistem bazat, cu Core I5 2500k overclock-at pe la 4ghz, 8 GB RAM, 2xHDD în RAID etc., doar că placa video e un Nvidia GeForce GTX 260.

Bun, acum, unii ar argumenta că, na, măcar arată bine. Personal, nu găsesc jocul atractiv vizual. Pe lângă faptul că engine-ul grafic e prost optimizat, stilul artistic al jocului este și el discutabil. Designul de nivel este unul aproape mediocru, dacă ar fi să-l judecăm principial, uneori chiar rudimentar (sau grăbit), iar relieful este simplu și repetitiv. Dacă ai văzut o casă, le-ai văzut pe toate. Cel mai deranjant devine când mergi, de exemplu, în zonele mai avansate, ca Transilvania, unde descoperi că absolut toate casele arată la fel și au antene parabolice identice. Zici că ești la Moeciu... Spre exemplu, prima zonă din Solomon Islands este interesantă, cu orășelul ei plin de străzi, clădiri și ceață, care te duc într-adevăr cu gândul la universul lui Lovecraft. Probabil, au avut mai mult timp să lucreze la ea. Din păcate, e nevoie de mai mult decât de niște ceață ca să creezi o atmosferă de groază și mister. Funcționează, poate, pentru câteva ore, dar după aceea îți dai seama că nu prea ești inspirat, ca în Left for Dead, de exemplu. Sunetul în general e decent, dar deseori pare a fi prelucrat destul de neinspirat, spart sau amortizat ca într-o biserică ortodoxă, în condiții care nu corespund intenției. Eu nu am simțit nimic pe șira spinării. Știu că Cioli, în introducere, are o opinie ușor divergentă, ceea ce mă face să cred că, până la urmă, chestia asta cu atmosfera e și una de gust.

Bun, bun, dar alții ar argumenta că monștrii, cel puțin, sunt făcuți bine. Aici aș putea spune că, într-o lume paralelă în care m-ar interesa acest aspect la un joc, aș putea fi de acord. Monștrii sunt destul de inspirat realizați. Doar că, na, joci în general în third-person, ceea


Un șofer de care probabil că lumea s-a săturat să-l vadă „Fără Semnalizare”



O umbrelă de sânge şi o reclamă confuză. Destul de realistic.

ce înseamnă, mai mult sau mai puţin, că nu îi vezi de aproape. Am încercat sincer să admir pe vreo câţiva dintre ei, în special pe cei cu forme feminine. Dar nu am reuşit, din cauză că e imposibil să lupţi când eşti nas în nas cu ei. Aşa că, din punctul meu de vedere, puteau să le mai scadă detalii, ca să am mai mult frame-rate. În plus, sunt sigur că pe DirectX 11 îs teselaţi de le ies ochii...

Acu', să nu credeţi că jocul e urât, pentru că nu e. Doar că nu e aşa frumos pe cât costă. Pe de altă parte, eu consider Minecraft plăcut vizual şi World of Warcraft o capodoperă de level-design, prin urmare, poate că nu sunt foarte obiectiv. Oricum, e plin deja de filme de gameplay pe YouTube.

Gameplay, la general

Se ştie că, acolo unde un aspect al unui joc pe care producătorii au lucrat foarte mult a ieşit prost, restul aspectelor jocului tind să iasă, dacă nu slabe, măcar inconsistente. Io o denumesc groapa ideilor. Mai exact, e vorba despre faptul că un joc care este slab ne face de cele mai multe ori fie să nu-l încercăm, fie să nu îl jucăm peste un anumit nivel. Dacă nu îl joci deloc, pe motiv că alţii spun că e slab, în principiu nu ai despre ce vorbi. Dacă îl joci oricum, ai şansa deseori să dai peste idei absolut senzaţionale, pe care, din păcate, designerii, sau cine e responsabil de consolidarea lor în gameplay, nu reuşesc să le integreze cursiv în structura jocului. Ca urmare, o idee bună folosită prost sau susţinută prost fie e uitată, fie e dată contraexemplu (vezi fisiunea/bomba atomică, combatul din Age of Conan, gameplay-ul din Chronicles of Spellborn şi conceptul lui Auto Assault). În ambele cazuri, ideile alea se adună gămadă în groapa ideilor. Groapa asta e o resursă extraordinară de inspiraţie pentru alţi game designeri, dar asta presupune ca acei game designeri să aibă o experienţă de joc foarte mare şi din toate categoriile, adică să coboare des în groapa aia şi să îndure intemperiile. Din păcate, am observat în industrie că doar o mână de designeri se joacă în mod ştiinţific. Restul tind să stea departe de jocuri, ca nu cumva ceea ce au făcut alţii să le contamineze „stilul". Aşa că roata este reinventată periodic şi simultan, la nesfârşit . Fail!

The Secret World vine cu mai multe idei. De fapt, în sine, conceptul înalt al jocului este unul destul de original. Nu există alte jocuri similare. Mai mult decât atât, stilul MMO i se potriveşte ca o mănuşă şi are sens. De unde, poate, şi uşurinţa cu care e susţinut firul narativ. Păcat că personajele, animaţia lor, respectiv vocile asociate nu prea se potrivesc. Personajele sunt construite uşor haotic, dezordonat. Ca să citez autorul unei cărţi foarte bune de design (David Freeman – Creating Emotion in Games), în Secret World personajele nu emană sentimente. Chiar dacă îs pline de poveşti. Chiar dacă au voci şi quest-urile sunt însoţite de cutscene-uri. Pe lângă asta, personajul tău nu are voce, e un mut (ă), ceea ce este extrem de deranjant. Îs curios dacă a fost o decizie de design sau una financiară... Îmi amintesc că am fost pus în situaţia de a lua o astfel de decizie şi am fost înclinat să zic că nu, mai ales că personajul respectiv nu era angajat în conversaţii, deoarece era singur în joc. Mă rog, în final s-a decis că e prea trist să tacă, aşa că acum vorbeşte singur.

Pe de altă parte însă, quest-urile sunt foarte faine. Au sens, au legătură şi îţi dau tot timpul impresia că su



Agartha, dimensiunea d transport. Sistem simila cel din Anarchy Online.

Magazin de haine. Serios, voi aşa l-aţi fi făcut?



parte din ceva mult mai mare, mai important. Dar despre sistemul propriu-zis de quest-uri, mai încolo. La fel și despre restul ideilor bune din joc.

Narativ vorbind...

Lumea asta secretă se referă, de fapt, la un univers paralel, ascuns ochilor muritorilor de rând cu foarte mare grijă. Numai anumiți indivizi, atinși de nemurire, mai exact înțepați în gât de albine fosforescente, au acces și, mai mult decât atât, responsabilitatea de a salva lumea cealaltă, mai puțin secretă, de evenimentele apoteotice oculte care se pare că sunt la ordinea zilei.

După cum a zis și Ciolan, această lume secretă este dominată de 3 organizații secrete – Templierii, Illuminatii și Dragonii – unite sub stindardul Consiliului Venețian și o a patra care pune bețe în roate celorlalte. Pe lângă acestea, mai există o serie de alte instituții, grupuri și companii care încearcă și ele să pună mâna pe cât mai multă informație posibilă.

Evident, deși aceste organizații au un scop comun, acela de a salva constant lumea, nu prea se au ele între ele. De fapt, diferența de principii și obsesia dominației îi face dușmani prin definiție, motiv care susține prezența pvp-ului în joc.

Tu te trezești nemuritor peste noapte, după care ești recrutat de organizația pe care o preferi. Amatorilor de senzații tari le recomand un personaj feminin la Dragoni. Procesul acestora de recrutare este unul... stimulant. Cum starea ta divină nu îți lasă loc de întors, ești introdus treptat în această lume secretă și, evident, primul pas este o luptă milenară cu nemorți în Insulele lui Solomon. Aici a fost primul moment în care am fost dezumflat, deconcertat și frustrat, fiindcă, sincer, îs sătul de nemorți. M-am săturat de jocuri în care trebuie să dai cu orice armă imaginabilă în mase de-astea de carne umană ambulantă. De fapt, recunosc că nu joc jocuri de omucidere în masă, chiar dacă implică oameni față de care producătorii îmi spun că nu ar trebui să simt niciun fel de remușcări, pentru că îs morți deja, de parcă face vreo diferență. Adică, sincer, de ce aș mutila cadavre, fie ele și ambulante?! Just for fun? Chiar consider că scot la vedere tot ce e mai urât în noi, ne desensibilizează și ne transformă în aceleași mase de nemorți vii lipsiți de conștiință, pe termen lung cel puțin. Și nici nu vreau să deschid discuțiile referitoare la genocidul etniei arabe în jocurile de la Activision și nu numai.

Oricum, mai departe, ceea ce se întâmplă în Secret World este interesant și bine pus la punct. Fiecare quest contribuie la imaginea globală a universului. E foarte fain să vezi cum în mintea ta lumea prinde formă pe măsură ce evoluezi. Linia narativă și universul creat sunt singurele aspecte care m-au ținut în joc până acum. Din păcate, nu e suficient pe termen lung.

Eu, personajul abil

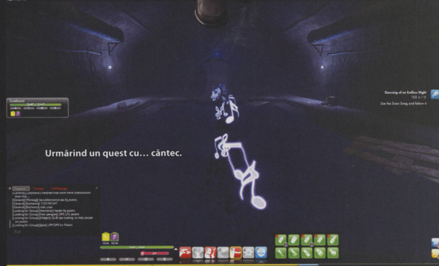
Ca orice jucător de MMO-uri, unul dintre lucrurile foarte importante pentru mine este cât de mult îmi pot personaliza dublura sau extensia virtuală. Majoritatea jocurilor au ales calea simplă, și anume crearea de clase cu un rol predefinit. Oricât de multe posibilități de configurare în cadrul clasei ți-ar da aceste jocuri, limitarea de clasă nu poate fi depășită. Universul D&D vine cu conceptul de dual-class, care ulterior a fost împrumutat de unele RPG-uri și MMORPG-uri pentru a mai crea niște posibilități de separare de masa jucătorilor.

Secret World face un pas imens înainte prin abordarea sa. Ei elimină complet ideea de nivel, de *level*, și amplasează abilitățile pe o roată de dependențe. Aceste abilități nu sunt legate de clasă, ci de armele folosite. Cum experiență câștigi la nesfârșit, deoarece nu există niveluri sau limite de nivel, teoretic, poți ajunge să folosești toate armele și stilurile de luptă din joc.

Interesant e că asta nu elimină rolurile. Doar le face mai dinamice, le diversifică. Dat fiind faptul că poți folosi două tipuri de arme în luptă, poți folosi abilități de la oricare. Limitarea vine însă din numărul maxim de abilități pe care le poți avea activabile la un moment dat, care este 7 active și 7 pasive. Cu alte cuvinte, degeaba ai la dispoziție 50 de abilități pentru fiecare armă, deoarece numai 20 sunt utilizabile la un moment dat. Asta duce la un sistem extrem de complicat de joc, pentru că trebuie să înțelegi relația dintre arme și abilități. Pentru asta există tipuri de *casting*. Unele abilități sunt *Focus*, altele sunt *Channeling* etc. La fel, magia este de 3 tipuri și e legată tot de o „armă", în cazul acesta o carte sau un totem etc.

Producătorii au creat niște tipologii predeterminate, ca să ajute jucătorii să înțeleagă cum pot combina sutele de abilități la care ajung să aibă accesul. Aceste tipologii sunt bune de urmărit, pentru că te învață de ce anume trebuie să combini abilitățile într-un anumit fel. Sincer, nu o să dau exemple, fiindcă sistemul trebuie experimentat la prima mână, altfel nu veți înțelege nimic.

Cert e că pe marea majoritate a jucătorilor o să-i cam sperie. Mai ales că lucrurile nu se opresc aici. Deși nu ai niveluri, totuși experiență faci și un nivel de progresie există. Acesta e limitat la același nivel, care e împărțit în mici subsecțiuni. Fiecare subsecțiune îți dă câte un SP, sau skill







point. Îl folosești ca să îți crești abilitățile despre care vorbeam mai sus.

Atunci când completezi un număr anume de subsecțiuni, primești și un AP, sau ability point. Pe acesta îl folosești ca să îți crești atributele de bază, cele care decid cât de eficiente sunt, de fapt, SP-urile. Când completezi toate secțiunile, bara se resetează și pornește de la 0. Ciclul se repetă la nesfârșit, cu diferența că la fiecare resetare ai nevoie de un pic mai multă experiență. Ați putea spune că este, practic, un sistem de leveling ascuns, dar nu e așa, deoarece, cu fiecare resetare, subsecțiunile își vor aduce mai multe SP-uri, ceea ce înseamnă că, cu cât ai mai multe resetări, cu atât ți-e mai ușor să te respecializezi.

Mai mult decât atât, majoritatea misiunilor dintr-o zonă pot fi repetate, prin urmare, dacă ai aruncat SP-uri greșit, le poți recupera și te poți respecializa înainte de a merge mai departe, într-o zonă care cere un rank mai mare.

Ah, nu știți ce e acela un rank... Ei bine, există și o formă de nivel, dar nu e chiar nivel, este vorba de rank-ul în cadrul organizației din care faci parte. Acest rank e singurul tău mod de a contoriza cât de mult ai jucat. Creșterea în rank e bazată tot pe experiență, doar că fiecare nivel cere un volum semnificativ de practică. Avansarea asta nu aduce avantaje serioase, ci e doar un sistem de determinare a longevității personajului în joc (plus că îți dă niște recompense estice).

Așadar, după cum spuneam, interesant, original, dar greu de digerat pentru jucătorul obișnuit.

Questing

Universul jocului cu multiplele lui fire narative este punctul forte al jocului. Asta se reflectă direct în și din quest-uri. Îmi aduc aminte că am aplicat o dată pentru un job de quest designer la Funcom, pentru Secret World, și acum îmi dau seama cât de mult mi-l doream, de fapt. Quest-urile din acest joc sunt unele dintre cele mai interesante și mai reușite dintre toate rpg-urile și MMO-urile pe care le-am jucat. La revedere cozi de șoareci, ochi de șerpi, rahat de cerb și farming în general. Aici este vorba de misiuni adevărate, care au sens și care nu-și râd de client.

Practic, fiecare quest este gândit ca un lanț de quest-uri. Hai să le numim de acum încolo misiuni, că sună mai natural. Nu știi niciodată dinainte în ce te bagi și mereu ai surprize. Jocul te limitează la câte misiuni poți avea simultan. Din acest motiv, misiunile au categorii, care includ misiuni de grup, misiuni de storyline, misiuni secundare și alte categorii. Exceptând misiunile secundare din care poți avea simultan 2 active, din restul nu poți avea decât una activă. Așadar, nu mai poți aduna misiuni de aiurea fără să mai știi care de unde. Asta nu numai că te stimulează să fii mai organizat, dar te face și parte mai activă din lume, pentru că între misiuni există interdependențe care te solicită, te fac să te întrebi oare ce scrie în descrierea aia. Și după cum spuneam, toate misiunile au cutscene-uri care îți prezintă situația, de obicei foarte colorat și voluminos.

Dintre toate însă, misiunile de investigație sunt cele mai interesante. Producătorii au investit extrem de mult efort în a crea aceste ghicitori în ghicitori. Au mers atât de departe, încât au integrat un browser în joc pentru a te ajuta să cauți informațiile necesare. Mai mult decât atât, au creat website-uri pentru organizații fantomă care apar în joc, unde trebuie să sapi după informații, ca un adevărat detectiv. Aceste misiuni cer de la jucător mult mai mult decât spirit de observație și abilități de joc. Cer inteligență, cer atenție pentru detalii, cer cunoștințe de cultură generală și cer curiozitate din partea jucătorului. Iar în final, atunci când ai rezolvat o asemenea misiune, satisfacția este enormă. În plus, simți că ai învățat ceva, că ți-ai antrenat abilități care țin de tine, și nu de personajul din joc. Părerea mea e că aceasta este cea mai bună și mai originală idee într-un MMO pe care am întâlnit-o de la tipul de luptă din Chronicles of Spellborn incoace.

Comerț, meserii și haine

Funcom a făcut două greșeli enorme în acest joc, ce i-au cam determinat soarta (care nu e una prea fericită, se pare). Una este că a creat suport foarte slab pentru activitatea socială. Nu e vorba de a forța lumea să socializeze, ci de a oferi uneltele necesare pentru jucători să socializeze doar dacă au nevoie. Aceste unelte sunt un sistem de chat ușor de folosit, moduri facile de a găsi party-uri și raiduri pentru dungeon-uri, respectiv facilitarea formării de ghilde. Jocul e perfect jucabil în single player, excep-

Harta unei zone fictive din Transilvania. Dacă vă recunoașteți, vă urez mult noroc.

tând dungeon-urile, așa că în acest moment viața ta în Secret World este una foarte secretă, personală chiar. Joci single player cu alți oameni pe hartă. Sistemul de chat e așa de aiurea de folosit, încât mai bine te lipsești.

A doua mare greșeală, oarecum în legătură cu prima, este aceea că jocul nu s-a lansat cu un sistem economic care să faciliteze comerțul între jucători. Asta a făcut sistemul de meserii și mai inutil decât e deja, și majoritatea obiectelor de valoare s-au dus la vendorii NPC. Auction House-ul a venit până la urmă, dar cum meseriile sunt inutile, practic, nu există un sistem de producție care să fie baza întregului sistem economic. Așadar, în continuare obiectele de valoare se duc la vendori. În plus, în primele săptămâni AH-ul a funcționat extrem de prost.

Evident, social și economic vorbind, jocul are multe alte probleme. De exemplu, senzația când te plimbi de colo, colo e că joci un Fremium. Modul în care ți se prezintă hainele, prețurile abordate, faptul că trebuie să plătești pentru fiecare 10 sloturi în bancă și în inventorii etc. Chiar dacă nu ți se oferă posibilitatea de a cumpăra *Gold*, e clar că sistemul e acolo și nu e bine ascuns (un Item Store există deja). Așadar, cum majoritatea jocurilor cu subscripție abandonează acest model economic, părerea mea este că și Secret World o va face.

Alte lucruri

S-ar putea să vi se pară ciudat că bag PVP-ul la alte lucruri, dar, din păcate, mecanica extrem de complicată a jocului nu încurajează sub nicio formă la PVP. Mai exact, pvp-ul e mult prea hard-core. Oricât de tare și de deștept ai fi, poate veni oricând un n00b cu o combinație de abilități puse din greșeală împreună care să-ți dea mucul în timp ce se luptă cu altul. Și asta să nu credeți că e un lucru bun, pentru că este aleatoriu. Ori gândești, ori nu un sistem al tău, tot cam acolo o dai. Pe lângă asta, arenele de PVP sunt cam de trei lei, adică dezechilibrate și dominate de aceeași inconsistență de design de care vorbeam mai sus. Se simte și se poate analiza. Pe un om obișnuit inconsistența în design îl duce la frustrare și/sau plictiseală. Și știm că, odată ce un joc ți-a picat prost, slabe șansele să mai pui mâna pe el. Iar asta, pentru un MMO e mult mai catastrofal, deoarece modelul său economic este unul gândit pe termen lung, bazat pe subscripție sau microtranzacții. Un MMO înghite bani constant și de-aia trebuie să se autosusțină. Acesta este și motivul pentru care, atunci când pică, e mult mai dureros. Degeaba mai ai cutia pe raft, când jocul s-a dus.

Așadar, aș fi vrut să spun că Funcom a rupt gura târgului. Și au avut potențial enorm cu ideile lor. Din nefericire, toți avem idei. Problema este că e dificil să le pui în practică într-o formă care să meargă. În Secret World, unele au mers foarte bine, altele au eșuat lamentabil. Măcar dacă ar fi existat un echilibru între cele două, poate ar fi avut mai multe șanse. Dar adevărul este că numărul ideilor ajunse în groapă este mult mai mare decât al celor care au reușit să strălucească.

Și în primele 2 săptămâni, recunosc că mi s-a părut un joc de nota 9…

■ **Locke**



VERDICT LEVEL

+
- quest-urile
- diversitatea
- ideile noi

−
- complexitatea
- inconsistența în design
- lipsa de feeling

PE SCURT:

The Secret World este o apariție originală și specială pe piață, care, din păcate, nu a știut să folosească ideile noi și originale la un nivel care să convingă.

7.5

Gen MMORPG **Producător** Funcom **Distribuitor** EA
Ofertant shop.computergames.ro **ON-LINE** thesecretworld.com

CERINȚE MINIME:
Procesor Core 2 Duo 2 GHz **Memorie** 3 GB RAM **Video** Nvidia 8600 GT

ALTERNATIVA THE CHRONICLES OF SPELLBORN
După cum spuneam, nu există alt joc la fel ca Secret World. Dar ca nivel de inovație și originalitate v-aș fi recomandat The Chronicles of Spellborn. Din păcate, a falimentat la o lună după lansare – o poveste tristă tare, pe care am aflat-o de la Lead Programmer-ul jocului.



Awesome is the new epic

În ultima vreme, jocurile de tip online battle arena au generat o sumedenie de titluri interesante, demne de atenția oricărui gamer – fie el/ea casual sau hardcore. Acum, mulți dintre voi o să vocifereze, încleștându-și pumnii virtuali, gata să-mi expedieze un croșeu pe forum, când am să trâmbițez calitățile producției celor de la Ronimo Games, mai ales că sunt și multe, iar eu am uneori obiceiul prost de a mă lăsa cucerit de părțile bune, ignorând defecte evidente. Nu vă temeți, de această dată am și câteva critici serioase, unele dintre ele îndreptate direct spre inima jocului. Vedeți voi, nu întotdeauna termenul „awesome" are același înțeles pentru toată lumea. Realitatea este că acest gen de joc nu poate împăca pe oricine, indiferent de străda-niile producătorilor. Într-o lume în care există League of Legends și DOTA 2, Awesomenauts a încercat să muște dintr-o feliuță de tort glazurat cu arene virtuale și umplut până la refuz cu nebunie 2D. A reușit să se sature?

Yummy!

La prima vedere, da. Chestia care mi-a sărit în ochi, încă din meniu, a fost direcția artistică adoptată de cei de la Ronimo. Awesomenauts este colorat și vioi, aproape pueril, ca un desen animat. Din fericire, aspectul vivace se potrivește ca o mănușă, fiindcă jocul nu se ia în serios, reușind acest lucru fără a-și pierde din profunzimea strategică. Ca orice alt MOBA, Awesomenauts încorporează elemente complexe de strategie – pe lângă acțiunea sărită de pe fix –, ușor de înțeles, dar greu de stăpânit. Tocmai această trăsătură definește acest gen de jocuri și le conferă un statut aparte. Dacă vreți să înțelegeți exact cum au reușit să combine oamenii creativi de la Ronimo comicul cu funcționalitatea, povestea și personajele sunt exemple cât se poate de elocvente. Așadar, în anul 3587 (sunt sigur că au tastat la random patru cifre), Universul este cuprins de conflict. Armate uriașe de roboți se luptă pentru supremație, făcând apel la ajutorul unor grupe de mercenari puternici, cunoscuți sub numele de Awesomenauts... și cam atât, aici se termină cu poveștile. Pe bune acum, se aștepta cineva la mai mult? E un MOBA mixat cu un platformer, nu Baldur's Gate. În cazul de față, este suficient să aruncați o privire peste story și designul personajelor pentru un zâmbet garantat, roster-ul fiind populat, până acum, de 8 eroi cât se poate de caricaturali, fiecare bucurându-se de un backstory și o prezentare proprie, însă, de cele mai multe ori, zâmbetele nu înlocuiesc un gameplay balansat și cursiv.

Vive le gameplay!

Leon. Ah, Leon, cameleonul, asasinul. Am preferat mereu subtilitatea și am ales-o ori de câte ori vreun joc mi-a oferit posibilitatea. Voi opta mereu pentru pumnal sau magie neagră, în detrimentul barosului și armurii aurii. Nu știu câte spune asta despre mine ca persoană, însă Leon, cameleonul futurist și awesome, cu accent franțuz și cea mai tongue-in-cheek melodie de intrare în arenă, mi-a căzut cu tronc. Mă gândeam că am să măcelăresc zeci de alți mercenari spațiali cu brațul său transformat în armă, pândind la adăpostul invizibilității. Pentru'că Awesomenauts combină elemente de platforming cu cele tipice unui MOBA, am găsit de cuviință să aplic tactica preferată și să vânez oponenții abuzați suficient de damage-ul coechipierilor sau aflați într-o



Piu! Piu! Barf!



Ecranul de loadout



Kaboom, baby!



Froggy G is in the house

situație periculoasă (e clar deja că sunt un șarpe demn de anatemă!), pândind ca un nemernic de pe platformele înalte. Numai că jocul mi-a trântit relaxat o palmă de gentleman: „Aici, așa ceva nu este cu putință, tinere Maleficar!". Perspectiva 2D schimbă cu totul regulile jocului, arenele din Awesomenauts fiind dinamice și dificil de stăpânit. Cea mai mică greșeală costă scump, moartea survenind destul de rapid. Trebuie să te miști ca un pro pentru a-ți păstra avantajul față de oponent, căci dacă nu te omoară acesta, cu siguranță primești sacoul de brad de la un critter sau un droid. Stai pe loc și ești carne de tun, iar asta nu-i de bine. Până acum, totul este fain-frumos: gameplay-ul te absoarbe și decurge fără probleme, grafica și personajele sunt haioase, dar spuneam pe la începutul acestui review că voi aduce câteva critici serioase la adresa jocului, așa că am să mă țin de cuvânt. În primul rând, peștele folosit pe post de armă de către Froggy G lasă impresia că nu ar fi în apele lui. Uitați-vă puțin la ochii bulbucați și spaima care se citește în ei. Câți dintre voi sunt iubitori de pești? Eu am cochetat puțin cu pescuitul, ichthyophobia lovecraftiană, chiar și cu acvariile, de unde am înțeles că peștii sunt niște ființe minunate, ce nu-și primesc respectul cuvenit în media. În al doilea rând, Coco, awesomenauta cu placa spațială, e overpowered, chiar foarte. N-am reușit nicicum să-i găsesc un punct slab pe care să-l exploatez, fiindcă nu are. E combinația perfectă între viteză, damage și abilități puternice. Înțelegeți acum de ce nu aș putea să-i acord niciodată o notă perfectă acestui joc? Cum să maltratezi bietul pește, strângându-l de coadă până scuipă apă cu velocitate letală, ca mai apoi să pretinzi o reputație ireproșabilă?

Viitorul sună redutabil

„Redutabil" este una dintre multele traduceri în limba română pentru termenul „awesome". Redutabil este și Awesomenauts, una dintre cele mai plăcute surprize ale acestui an. Nu mă așteptam ca transpunerea în 2D a mecanicii de joc din DOTA să fie atât de plăcută și spectaculoasă. Meciurile online sunt un adevărat deliciu, cu situații inedite, amuzante, dar și ocazionale frustrări cauzate de lipsa unor tutoriale explicite. Începătorii s-ar putea simți puțin dezorientați, însă curba învățării devine tot mai puțin abruptă cu fiecare meci. Nu ai cum să rămâi serios în fața unui astfel de joc, cu toate că trebuie să muncești serios pentru victorie. Partea de platforming nu trebuie nici ea ignorată, deși cade pe locul doi când este pusă față în față cu remarcabilul (o altă traducere pentru „awesome") sistem de combat în două dimensiuni. Diversele abilități ale eroilor sunt deliciul oricărui iubitor de combinații strategice, întreg jocul aducând o perspectivă nouă, surprinzător de plăcută și bine executată, asupra genului MOBA. Pentru începători, merită efortul, iar veteranii se pot destinde cu el într-o pauză de League of Legends – păcat că nu-i free to play. În viitorul foarte apropiat, Ronimo Games ne-au promis un personaj nou-nouț, despre care sunt sigur că nu va fi ultimul, mai ales că Awesomenauts strânge repede o comunitate în jurul său și e loc suficient pentru conținut nou. Voi nu trebuie decât să vă bucurați de el. Awesome, nu?

■ **Aidan**



Confruntarea awesomenautilor

VERDICT LEVEL



- personaje comice și diverse
- arenele sunt foarte distractive
- grafica veselă și colorată
- merita ceva mai mult conținut single

PE SCURT:

O combinație reușită de platformer și multiplayer online battle arena. Foarte aproape de un 9 curat, dar nu chiar acolo, încă.

8.9

Gen 2D Multiplayer Online Battle Arena **Producător** Ronimo Games **Distribuitor** dtp Entertainment **Ofertant** GamersGate.com **Online** www.awesomenauts.com

CERINȚE MINIME:

Procesor Dual Core 2GHz **Memorie** 1GB RAM **Video** 256MB VRAM

ALTERNATIVA ORICARE ALT MOBA

League of Legends, DOTA, DOTA2, ce vreți voi. Totuși, Awesomenauts rămâne cel mai simpatic.



Un Ferrari este întotdeauna perfect...

Ferrari Virtual Academy

Vă pot spune că nu sînt tocmai un fan Ferrari. E ceva care a reuşit să mă irite la acest producător italian de automobile, ceva adunat atît din diversele evenimente petrecute şi atitudini manifestate în Formula 1, cît şi din variatele ciudăţenii şi frecuşuri legate de licenţierea modelelor Ferrari pentru unele jocuri de curse auto, printre care şi simulatoare. Dar, pe de altă parte, trebuie să recunosc faptul că am fost înnebunit după Ferrari-ul Testarossa, creat de un pasionat pentru jocul Need For Speed High Stakes, după mine una din cele mai feroce maşini făcute vreodată de ingineri tereştri – opinie strict personală, repet şi subliniez. Deci, cum este şi normal în interacţiunea cu geniul italian – agitat, imprevizibil, arogant, vanitos –, relaţia mea cu Ferrari este una de iubire imposibilă, des lovită de dezamăgiri, mereu plină de speranţă.

În schimb, relaţia mea cu un alt geniu italian, producătorul de simulatoare auto Kunos Simulazioni, este una plină numai de satisfacţii şi de aşteptări împlinite. Nu cred că este nevoie să vă spun foarte multe despre Kunos, deoarece am făcut-o într-un articol extins despre netKar Pro, dublat de o mugetare în care am încercat să completez imaginea acestui strălucit reprezentant al ingineriei italiene, fie aceasta şi virtuală – o puteţi găsi pe site-ul www.level.ro, în secţiunea „Mugetarea", sub titlul „O introducere la netKar Pro".

Aşa după cum spuneam în respectiva mugetare, cel mai important proiect colateral al Kunos Simulazioni este Ferrari Virtual Academy, titlu pe care am încercat să-l obţin pentru testare încă de la data scrierii respectivului text. În acest scop m-am înscris pe site-ul corespunzător jocului, apoi am completat un mesaj către secţiunea de suport a site-ului în care mă prezentam şi îmi exprimam dorinţa de a face un review. Aproape deloc surprinzător, behemothul Ferrari nici nu a mişcat la cererea puricelui Ghinea.



Atenţia la detaliile modelului vine de la folosirea datelor CAD (de proiectare asistată de computer) originale ale Ferrari.



Ferrari F10 pe Fiorano.



F10, splendoare pe Mugello.



Pe Nürburgring, observați cît de bine este realizat planul îndepărtat al circuitului.

Alonso, mare pilot!...

Din nou dezamăgit, mi-am spus că „asta e" și am renunțat, mioriticește. La un moment dat însă, pe la începutul campionatului actual de Formula 1, Alonso a cîștigat cursa din Malaezia. Atunci am avut surpriza să constat că o cetățeancă de PR de la Ferrari ne-a trimis tuturor celor înregistrați pe situl www.ferrarivirtualacademy.com un mesaj în care eram anunțați că, în urma fericitului eveniment al victoriei, jocul este disponibil vreme de o săptămînă pentru o sumă redusă cu vreo 30%, parcă. Chiar și așa, prețul era prea mare pentru mine, iar politica editorială de a nu da bani pe jocurile pe care le scriem, ci de a le obține direct de la distribuitor, pe căile oficiale ale relației cu presa, mi se pare foarte sănătoasă în astfel de cazuri.

În schimb, mi-am spus, uite că am acum o adresă de mail a unei persoane vii de la Ferrari, care, poate, îmi va răspunde cererii de a mi se oferi o copie de test a jocului. Nope, nu a fost cu noroc nici acum... Ferrari își continua imperturbabil mișcarea pe orbita înaltă a aroganței geniului italian...

Și a mai fost victoria lui Alonso de la Valencia – încă un mesaj de discount. A urmat apoi victoria de la Nürburgring a aceluiași pilot Ferrari, iar discountul s-a manifestat din nou. De această dată însă, a fost vorba de o reducere mult mai serioasă, de aproape 50%, care, fără alte semnale oficiale, s-a permanentizat. Și pentru ca totul să fie perfect, aceeași persoană care ne anunțase pînă acum discounturile mi-a trimis un mesaj ce conținea o cheie de activare a jocului, ca răspuns la a n'șpea mea cerere de copie de test. Oh, yeah! În sfîrșit, Ferrari, vino să te pup!...

Da, mă puteți întreba cum se face că scriu acum despre un titlu apărut acum vreo doi ani. Păi, cam așa se face. Dar, trebuie să adaug aici și faptul că varianta inițială a Ferrari Virtual Academy, ce conținea un singur model de Formula 1, F10, și avea o interfață minimală, nemulțumitoare, nu mi s-a părut la data apariției un subiect suficient de consistent. A trebuit să se mai adauge încă două modele, iar pistele, engine-ul de simulare și interfața să fie îmbunătățite semnificativ, pentru ca atenția mea să se îndrepte către acest titlu. Să zicem, atunci, că articolul de față este prilejuit de aducerea prețului la care este disponibil Ferrari Virtual Academy la un rezonabil cuantum de 9,90 de Euro, cu aproape 8 Euro mai puțin decît suma inițială. La acești bani, simt că titlul de față nu mai poate fi evitat. Trebuie testat – dacă merită?



În Ferrari Virtual Academy am găsit cel mai bine și complex modelată versiune a celebrei șicane NGK de pe Nürburgring – scanarea laser a pistei își spune cuvîntul.



Italia... F150° Italia. Aici pe Fiorano.



F150° Italia. Și atît. E suficient. Fără metafore, comparații, epitete, personificări, parabole și hiperbole.

Configurare

Arhiva jocului este surprinzător de mică, de vreo 480 MB, așa că download-ul de pe site-ul Ferrari a fost foarte rapid. Instalarea simplă, cere însă să ai un cont pe www.ferrarivirtualacademy.com, de care va fi legată cheia jocului. De fapt, la pornire, Ferrari Virtual Academy se loghează de fiecare dată la site-ul oficial, trimițînd datele de login ale jucătorului și cheia acestuia – deci, vă este necesară o conexiune la internet pentru a putea porni acest titlu.

Evident, așa cum este cazul cu orice simulator auto, prima mișcare pe care trebuie să o faci este să-ți configurezi grafica și volanul folosit. Pe partea de vizual nu sînt multe opțiuni: rezoluția, antialiasing-ul, Full Screen On/Off și activarea/dezactivarea reflexiilor în timp real – acestea din urmă pot fi evitate în cazul sistemelor mai vechi, pentru a nu produce sacadări ale imaginii, dar și pentru a elimina eventualele incompatibilități.


Pe Fiorano, curba perfectă pentru o poză cu F150° Italia.


Modelul F150° este disponibil numai pe Fiorano și Mugello, dar nu și pe Nürburgring. Blestemul licențelor!...

În ce privește configurarea volanelor, aici opțiunile sînt mult mai vaste, după cum mă așteptam. În general, simulările create de Kunos acordă o foarte mare atenție componentei de control, ceea ce se manifestă în precizia cu care aceasta ajunge să se comporte în joc. Ferrari Virtual Academy oferă posibilitatea de a folosi tastatura sau un gamepad pentru control, dar aceste opțiuni nu sînt de luat în seamă la un asemenea titlu de simulare. Volanele, în opinia mea, sînt singurul tip de controler adecvat, cel care oferă atît experiența cea mai realistă de joc, cît și posibilitatea de a stăpîni cel mai bine mașinile, pentru a obține timpii cei mai buni pe tură.

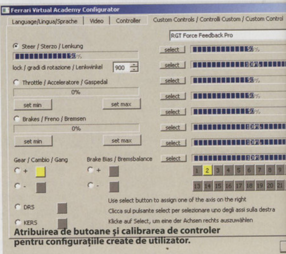
Ferrari Virtual Academy oferă cîteva configurații presetate pentru cîteva dintre cele mai folosite, dar și mai bune volane disponibile pe piață la momentul actual – în general, modele de la Logitech, Fanatec și Thrustmaster. Este acordată o mare atenție unghiului maxim de rotație pentru care este configurat volanul, existînd pentru același volan mai multe opțiuni, în situația în care acesta oferă un unghi maxim de rotație mai mare decît cel clasic pentru volanele de preț mic, adică cel de 270°. Precum în cazul oricăreia dintre simulările produse de Kunos, acest lucru este important, deoarece funcționarea coloanei de direcție este redată fără cusur, inclusiv în ce privește raportul de multiplicare al direcției, adică raportul dintre unghiul rotației volanului și unghiul rotației roților de direcție. Am constatat faptul că, întocmai precum în netKar Pro, setările corecte ale volanului sînt capitale pentru experiența de simulare, după cum veți afla mai încolo în acest articol.

În situația în care nu aveți unul din volanele din lista de preseturi sau vreți să vă faceți setări personalizate pentru un volan din respectiva listă, puteți să alegeți opțiunea „Custom", în cadrul căreia sînt disponibile toate reglajele de controler posibile, mai puțin cel de sensibilitate – din nou, un element foarte important, și tot după cum veți afla mai încolo.

TBRS (Turn Based Racing Simulation)

Ferrari Virtual Academy oferă două moduri de joc: antrenament și hotlap, pentru care pune la dispoziție trei mașini (F10, F150° Italia și 458 Challenge) și trei circuite (Mugello, Fiorano și Nürburgring). Diferența dintre cele două moduri de joc este aceea că în cadrul antrenamentului poți alege cantitatea de combustibil cu care pornești, iar consumul de benzină și uzura pneurilor sînt cele normale în raport cu distanța parcursă și stilul de pilotaj, în timp ce în modul hotlap uzura pneurilor și cantitatea de combustibil sînt resetate la fiecare trecere a liniei de start/finish. De asemenea, asistarea sistemelor de stabilitate poate fi activată numai în modul antrenament, pentru ca începătorii să aibă posibilitatea de a se obișnui treptat cu dificultatea simulării.

Evident, în modul hotlap configurația mașinii este „bătută



Atribuirea de butoane și calibrarea de controler pentru configurațiile create de utilizator.


F150° Italia, pe Mugello. Frontal. Ar trebui să auziți sunetul – este cea mai bună reproducere a taifunului acustic dezlănțuit de o mașină de Formula 1, realizată vreodată.



Configurația circuitului de la Fiorano.


Tot pe Fiorano, aceeași curbă perfectă pentru poză – acum cu 458 Challenge.



Ferrari 458 Challenge.



Fereastra de configurare a sesiunii de simulare – opțiunile sînt spartane.



Configurația circuitului de la Nürburgring.



De oriunde ai privi, un Ferrari este întotdeauna perfect.

în cuie" în așa manieră încît toți competitorii să aibă parte de o configurație similară pe care încearcă să îmbunătățească recordul de pistă. Iar asta pentru că timpii realizați în modul hotlap sînt încărcați în timp real pe serverul Ferrari Virtual Academy, fiind incluși în clasamentul disponibil online. Practic, Ferrari Virtual Academy este un joc multiplayer online în care scopul este amplasarea cît mai sus în clasamentul timpilor realizați pe tură.

Da, poate exista o anumită dezamăgire, fiindcă nu există AI cu care să te bați offline și nici posibilitatea de a concura în direct cu mai mulți oponenți umani, în rețea locală sau pe internet. Dar, pe de altă parte, există de la o vreme încoace o tendință crescîndă de a aborda competițiile online de hotlap implementate deja în majoritatea simulatoarelor auto semnificative. Să nu uităm nici faptul că SimBin, cu seria sa RaceRoom, a dat tonul jocurilor gratuite online în care miezul competiției este timpul pe tură, încă de pe la sfîrșitul anului 2010.

Realitatea este că nu e ușor, pentru majoritatea celor pasionați, să se sincronizeze în curse multiplayer online – cei mai mulți oameni sînt ocupați sau nu au timpul disponibil necesar atunci cînd îl au alții. Da, poți, în schimb, intra în cursele multi de pe serverele publice, cele neprotejate de parole, unde găsești aproape întotdeauna pe cineva. Dar, pe lîngă faptul că nivelul tehnic și moral al multora dintre participanții la astfel de evenimente online este destul de scăzut, ceea ce reduce mult din plăcerea cursei, mai sînt și pirații...

Da, ați citit bine, serverele publice de Race 07 sînt bîntuite de idioți care rulează o versiune spartă a jocului, care le permite să facă o suită întreagă de manevre ilegale (mers în sens invers + invulnerabilitate, vă dați seama la ce duce această combinație...), în timp ce o anumită șmecherie îi ferește de acumularea numărului de voturi necesare pentru banarea de pe server. Nu orice cursă are parte de asemenea cretini, dar este suficient să-ți vină un astfel de imbecil în două curse într-o seară ca să ai nervii întinși ca un arc – adio relaxare!

Așa se face că, în afara preafericitei minorități a celor care pot participa constant la evenimentele diverselor ligi online, restul pasionaților trag tot mai mult spre competițiile de hotlap. Din acest motiv, sub nici o formă nu aș mai găsi ca un minus sau un păcat al unui titlu de 9,90 de euro faptul că nu oferă și alte moduri de joc.

Mai puțin decît simulare

Ei bine, haideți să vorbim acum despre arcade. Poate suna ciudat, nu-i așa, deoarece Kunos și simularea auto sînt sinonime. Cu toate acestea, există aspecte dintr-un simulator auto care pot fi atribuite unei tendințe de „arcadizare", de simplificare a anumitor componente în scopul ușurării experienței de joc. Astfel de aspecte sînt, paradoxal, abundente în Ferrari Virtual Academy.

În primul rînd, nu există damage – adică defecțiuni și deteriorări. Orice, I mean ORICE ai face într-o tură din Ferrari Virtual Academy, mașina nu are absolut deloc de suferit, rămînînd atît în bună stare de funcționare, cît și în perfectă formă sub aspect estetic. Cu siguranță la această soluție s-a recurs din considerente de păstrare a egalității între concurenții de hotlap, deși, în opinia mea, este o exagerare. Și nu pot să nu mă gîndesc și la faptul că, în anumite jocuri în care apar mașini Ferrari, una din condițiile de licențiere a fost tocmai aceea ca modelele producătorului italian să nu fie sub nici o formă vulnerabile la coliziuni.

Dar aici nu este vorba numai despre deteriorări și defecțiuni, ci și de uzură, care este inexistentă la modelele de mașini din joc (cu excepția pneurilor, și numai în modul de joc de antrenament). Pur și simplu, poți să stresezi în orice fel direcția, transmisia și suspensia, că nici unul din subansamblele mașinii nu va ceda, chiar și într-o sesiune prelungită de antrenament.

Apoi, condițiile meteo sînt constante și ideale. Nu există nici un fel de variațiune pe tema dată, aceea a însoritelor plaiuri ale Italiei (și a celor ușor înnegurate ale Germaniei, la Nürburgring – adică taman lîngă Nordschleife, unde vremea este prin excelență schimbătoare). Totul, inclusiv condițiile de lumină, este constant ideal. Și, evident, din acest motiv nu există nici variații ale condițiilor de pe traseu, cum ar fi, ahem, răcirea unei zone de circuit deasupra căreia se află umbra unui nor (vezi noutățile aduse de patch-uri recente ale rFactor 2).

Dar, măcar o ploicică, zău așa, ar fi fost o idee bună. Și, ca să nu afecteze egalitatea de condiții de circuit în competiția de hotlap, nu pun problema unei



Curba de pe Mugello potrivită pentru imaginile frontale.


La bordul unui F10, în boxa de la Fiorano.


Mugello arată foarte bine de la volanul unui F150° Italia.



Încă o dată, detaliul încîntă.

schimbări meteorologice în cadrul unei sesiuni de hotlap sau chiar de antrenament, ci a existenței a două tipuri de sesiuni diferite: una în care să fie numai soare și alta în care să fie numai ploaie (eventual cu un reglaj al „debitului" cerului, de la burniță la averse cu descărcări electrice). Mă rog, poate că vreau prea mult, dar, zău, Kunos ar fi putut face toate astea, deoarece sînt deja revoluționar implementate în netKar Pro. Veți spune că e o chestiune de buget. Bun, este singura scuză pe care o accept, și asta numai în contextul în care prețul la care este disponibil Ferrari Virtual Academy a scăzut dramatic, recent.

Deci, nu este cazul să protestez nici pentru că nu se depune cauciuc pe pistă, după mai multe ture? OK, voi menționa acest lucru, atunci, dar fără să-i pun vreo etichetă de bine sau de rău... Și voi mai pomeni și faptul că nu poți face nici un fel de setări de aerodinamică, ținută de drum, motor etc., fiind disponibile numai cîteva setupuri presetate ale mașinilor.

Așa, dacă stăm și tragem o linie, ne dă cam cu multe elemente de arcade în acest Ferrari Virtual Academy. Justificări legitime există pentru asta, dar rămîne și un dubiu serios asupra anumitor decizii ale producătorului, pe care eu le pun, mai degrabă, pe seama licențiatorului Ferrari, cel care a dat comanda pentru acest titlu.

Mai mult decît simulare

Pe de altă parte, trebuie să-i dăm lui Kunos ceea ce este al Cezarului: admirația pentru simularea desăvîrșită. Acolo unde este esențial ca modelarea comportamentului mașinilor să fie impecabilă, adică la fizica acestora, Ferrari Virtual Academy este, probabil, la fel de avansat precum rFactor 2, cel pe care îl consider ca fiind primul simulator next-gen dintre toate cele disponibile momentan, o capodoperă în domeniu.

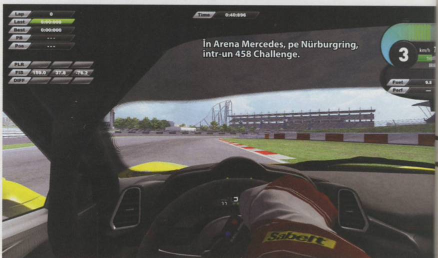
Ceea ce frapează la Ferrari Virtual Academy este detaliul comportamentului mașinilor, felul în care orice acțiune a ta are consecințe imediate și convingătoare. De altfel, și diferențele dintre cele două monoposturi, F10 și F150°, sînt incredibil de mari. Practic, trebuie să petreci vreme îndelungată cu fiecare în parte pentru a putea începe să le controlezi la un nivel măcar semidecent al timpilor pe tură. Și nu este ușor să treci de la unul la celălalt, trebuie să ai parte de un timp de acomodare pînă te reobișnuiești cu monopostul în care te afli. Oricum, e greu, e aproape demoralizant să vezi care sînt timpii de referință ai altora, din clasamentul online, și să îți dai seama că ești la pitici și că acolo vei rămîne pentru totdeauna. Iar asta pentru că realismul comportamentului acestor monoposturi te aduce acolo unde îți este locul: printre amatorii cel mult vag talentați, pentru care o asemenea mașină este un pic prea mult față de capacitățile lor adevărate.

Evident, printre voi sînt, cu siguranță, cîțiva care pot fi zei pe astfel de mașini de Formula 1. Pentru plebe însă, rămîne modelul 458 Challenge. Aflat undeva spre zona clasei GT de curse, acest automobil este o încîntare, o nebunie, un vis (damn, oameni ca mine nu folosesc asemenea cuvinte, but f.ck it!, exact asta îmi vine în minte cînd mă gîndesc la acest 458). În el m-am simțit aproape la locul meu, chiar dacă timpii scoși de mine nu au fost tocmai stelari. În schimb, cumva, l-am perceput în prelungirea voinței mele, capabil să-mi îndeplinească „poruncile".

Să nu vă imaginați că 458-ul este însă mai ușor de condus decît monoposturile. Nici vorbă, dacă este să îl ții în limită, atunci ai de-a face cu dificultăți la fel de mari – dar diferite semnificativ ca natură – precum cele puse de Ferrari-urile de Formula 1. Acolo, la limită, 458-ul fuge de sub tine la cea mai mică imprudență. Trebuie să fii atent 150% în permanență, altfel sfîrșești în afara circuitului.

Partea foarte ciudată a experienței mele cu acest 458 Challenge a fost însă faptul că nu l-am putut controla spre limită decît abordînd o linie cît mai apropiată de cea ideală a circuitului și executînd cu maximă corectitudine toate manevrele de frînare și virare. Nu este loc de greșeală, simularea este neiertătoare, dar, cumva, te împinge prietenește, dar constant și natural, spre a face totul corect. Este o senzație pe care nu am mai încercat-o pînă acum, în alte simulatoare și cu alte mașini. Cred că 458-ul oferit de Ferrari Virtual Academy este una din cele mai bune mașini de școală existente în mediul curselor auto virtuale. Nici nu știu cum să exprim asta mai bine, dar cred că motivul acestui fapt este că mașina îți dă prompt și detaliat toate informațiile necesare ca să știi ce ai de făcut, în permanență, prin feedback vizual, auditiv și mecanic (în volan).

O dificultate suplimentară a fost, pentru mine,


În Arena Mercedes, pe Nürburgring, într-un 458 Challenge.



Configurația circuitului de la Mugello.


O promisiune pentru viitor: așa arată în 3D scanarea circuitului Monza pentru Assetto Corsa. Densitatea punctelor de prelevare a informațiilor despre circuit spune totul despre precizia reconstituirii acestuia.

adusă de unghiul maxim de rotație al volanului meu, anume de 270°. Unghiul maxim de rotație la cele trei modele din Ferrari Virtual Academy este de 400°, ceea ce înseamnă că în volanul meu, pe o cursă a rotației mai scurtă, comenzile de direcție se îngrămădesc într-un spațiu mai mic. De aici rezultă o reacție exagerată a mașinilor la mișcări mici din volan, sensibilitatea direcției fiind, astfel, crescută. Și, din păcate, jocul nu oferă un reglaj al sensibilității volanului, aceasta nu poate fi scăzută în zona sa centrală. Din acest motiv, deseori am tendința de a supracompensa cînd contravirez la pierderea aderenței, și asta mă face să pierd mult timp. Nu, antrenamentul nu elimină complet aceste probleme. De aceea, în opinia mea, Ferrari Virtual Academy trebuie experimentat cu un volan capabil de un unghi de rotație mai mare de 360°, precum sînt modelele de la Logitech (Driving Force GT, G27), Thrustmaster T500 RS sau volanele Fanatec.

Da, merită să folosiți un volan de calitate pentru Ferrari Virtual Academy, cu atît mai mult cu cît, precum în cazul tuturor titlurilor lansate de Kunos Simulazioni, și aici force feedbackul din volan este superlativ, cel mai bun din industrie – alături de rFactor 2. Este uimitor felul în care se simte totul în volan, instantaneu și cu fidelitate fiind redate atît reacția mașinii, cît și interacțiunea cu pista. Nota 10 pentru force feedbackul din Ferrari Virtual Academy, care face 60% din experiența de pilotaj.

Laser, frate!

Însă cele bune nu se opresc aici – nu v-am spus încă nimic despre piste. Lucrul cel mai important, din acest punct de vedere, este acela că două dintre circuite, anume Mugello și Nürburgring, sînt realizate prin scanare cu laser. Acesta este un procedeu de „înregistrare" completă a suprafeței unei piste cu ajutorul razelor laser, ce permite obținerea unei precizii a reconstituirii unui circuit ce ajunge în zona micrometrilor, atît în ce privește forma acestuia, cît și denivelările cele mai fine ale suprafeței sale. Este un proces costisitor atît ca resurse, cît și ca timp, dar care oferă acuratețea maximă posibilă în reconstituirea unui circuit. Eu mai știu numai de iRacing, dintre simulatoarele auto, că ar avea circuitele scanate laser – și prețul achiziționării acestora spune multe despre costurile implementării acestei tehnici.

Trebuie să vă spun că rezultatul este impresionant. Spre exemplu, pentru mine, circuitul de la Nürburgring este un fel de circuit de casă, pe el mă antrenez cel mai mult, acolo testez mașinile pe care le învăț, acolo mă relaxez cel mai bine – inclusiv în varianta ADAC ce include Nordschleife. Well, Nürburgring-ul din Ferrari Virtual Academy a fost pentru mine aproape un șoc, plin de noutăți surprinzătoare față de versiunile SimBin sau de cele create de modificatori. Am descoperit multe subtilități ale suprafeței acestui circuit, multe denivelări pe care nu le-a redat nimeni pînă acum, pentru că nu aveau cum să le descopere și să le măsoare.

În astfel de locuri m-a trezit că am probleme la frînare, la viraj, la apăsarea accelerației – pierdeam controlul mașinii ca un începător neajutorat. Și, exact precum în realitate, a trebuit să învăț suprafața circuitului, în toate amănuntele acesteia, pentru a ști locurile în care poți sau nu poți face o manevră sau alta ori viteza la care nu se produce o catastrofă. A fost un proces uimitor pentru mine, deoarece foarte puține dintre circuitele disponibile în simulările auto au un asemenea detaliu al neregularităților de suprafață – care în cazul Ferrari Virtual Academy sînt garantat identice cu cele din realitate.

Vestea bună este aceea că, pe baza experienței acumulate pe banii Ferrari, Kunos Simulazioni va introduce în următorul lor simulator, Assetto Corsa, multe piste reale scanate laser. De altfel, acesta nu este singurul aspect sub care Ferrari Virtual Academy și viitorul Assetto Corsa se aseamănă ¬ pe undeva, am senzația că FVA este poligonul de încercări pe care Kunos a experimentat multe din elementele pe care le vom regăsi în titlul său următor. De aceea, aș spune că Ferrari Virtual Academy este undeva între netKar Pro și Assetto Corsa, inclusiv în ceea ce privește grafica, foarte reușită, dar și complexitatea motorului de simulare, la care datele detaliate oferite de inginerii Ferrari au contribuit decisiv.

Mi-a plăcut foarte mult un îndemn al lui Kunos de a cumpăra titlurile sale actuale, în care acesta afirma că absolut toate fondurile obținute din vînzări vor intra în dezvoltarea Assetto Corsa. În opinia mea, atît netKar Pro, cît și Ferrari Virtual Academy își fac toți banii, aducînd o experiență de simulare auto fără precedent. Iar dacă plăcerea de a juca astfel de titluri contribuie și la apariția unuia nou, chiar mai bun decît aceste cele mai bune simulări auto, apoi numai de cîștigat avem cu toții – noi și Kunos Simulazioni. În așteptarea Assetto Corsa, nimic nu este mai bun decît o încălzire cu Ferrari Virtual Academy!

■ **Marius Ghinea**

VERDICT LEVEL

+
- calitatea simulării
- calitatea modelării mașinilor
- calitatea reproducerii circuitelor

–
- doar 3 circuite și 3 mașini
- absența condițiilor de cursă dinamice

PE SCURT:
Kunos Simulazioni își respectă încă o dată numele celebru în simularea auto. Imediat în urma realității de a te afla efectiv intr-un Ferrari, vine Ferrari Virtual Academy.

9

Gen Simulare auto **Producător** Kunos Simulazioni **Distribuitor** Ferrari
Ofertant ferrarivirtualacademy.com **On-Line** ferrarivirtualacademy.com

CERINȚE MINIME:
Procesor Intel/AMD 2 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** GeForce 7800 GTX

ALTERNATIVA RACEROOM THE GAME 2
Titlul celor de la SimBin, deși nu oferă nici un Ferrari, este gratuit și vine atît cu o mașină generică de Formula 1 (foarte reușită), cît și cu alte patru excelente modele de mașini, de clasă WTCC, GT și Radical. Apropiat calitativ de Ferrari Virtual Academy, RaceRoom The Game 2 aduce și 4 circuite de înaltă clasă pe care să te desfășori.



PC X360 PS3

Să înceapă Jocurile!



london

Trebuie să fiu sincer cu voi de la început: sunt o loază când vine vorba de sporturi sau jocuri care implică activitatea fizică. Când eram mic, jucam fotbal numai de dragul înjurăturilor. Îmi plăcea să îmi înjur oponenții cu patos, în ideea că poate îi demoralizez suficient de tare încât să nu mai râdă de lipsa mea de talent. Acum, am ajuns să regret fiecare porție de cartofi prăjiți, fiecare burger sau doză de cola din viața mea și să îmi pară rău că am ignorat activitatea fizică. La 100 de kilograme, toate concentrate numai în jurul abdomenului, viața nu-i chiar atât de antrenantă. Știu, niciodată nu-i prea târziu să-ți repui fizicul pe drumul potrivit, așa că m-am gândit să-mi încep încălzirea ușor, participând la Olimpiada de la Londra și câștigând medalie după medalie. Floare la jambieră, puii tatii!

Să alergi de unul singur...

Jocurile video inspirate din sporturi reale se bucură de un succes imens în rândul gamerilor. E de ajuns să te gândești la nume sonore ca FIFA, PES, Madden sau NHL și la hoardele de fani din spatele acestora, pentru a înțelege amploarea fenomenului. Or, tocmai aici e hiba. Toate aceste jocuri se concentrează pe simularea precisă a unui singur sport: în FIFA joci fotbal, în NHL dai cu crosa în puc (sau în mecla jucătorilor din echipa adversă) ș.a.m.d. Fiecare dintre aceste titluri știe exact ce trebuie să livreze, fără să testeze marea cu degetul, într-o încercare herculeană de a aduce sub un singur acoperiș toate disciplinele sportive posibile. Cam asta au încercat să facă majoritatea jocurilor oficiale ale Olimpiadelor, eșuând lamentabil de fiecare dată. Mi-e teamă că nici London 2012 nu face excepție – cel puțin în unele privințe – , deși se străduiește să compenseze lipsurile majore din gameplay, folosindu-se de o prezentare modernă și mult eye-candy. Atunci când încerci să stăpânești mii de domenii, în loc să îți direcționezi toate calitățile spre unul singur, ai toate șansele să dai cu bărbia de prag, de unde și vorba „jack of all trades, master of none". Acum, nu vreau să par un balaur care nu face altceva decât să scuipe flăcări spre acest joc, fiindcă mi-aș face singur o defavoare, punându-mi propriile păreri și convingeri într-o lumină greșită. Am să intru imediat în detalii, în speranța că voi reuși să recenzez acest joc cât mai obiectiv cu putință, cu toate că nu sunt un sportiv practicant, deși urmăresc cu drag evenimentele de acest gen atunci când sunt transmise la tembelizor. Știu cu ce se mănâncă și pot explica ușor regula offside-ului, ca să nu mai vorbesc de frustrarea simțită atunci când una dintre sportivele noastre mult îndrăgite a rămas fără o medalie meritată. London 2012 încearcă să transpună emoțiile și încercările sportivilor în mediul virtual, aducând pe monitoarele noastre o diversitate de competiții spectaculoase, de la tir la atletism și gimnastică. În total, unsprezece sporturi mari și late.



Magnitudine (offtopic)

Dacă jocul în sine nu șochează prin nimic, Olimpiada din Londra nu a făcut rabat la cheltuieli și exuberanță. Iată doar câteva cifre „cosmice", menite să demonstreze magnitudinea unui astfel de eveniment:

- Infrastructură și clădiri: £5.3 miliarde
- Securitate: £600 milioane
- Fonduri de asigurare: £2.7 miliarde
- Refacerea zonei Lower Lea Valley: £1.7 miliarde



Arena North Greenwich

Disciplina olimpică pac-pac!

... și să ieși pe locul doi

La cât de multe jocuri dubioase apar în prezent, să încasezi o medie de 6 și ceva pe Metacritic nu-i rușinos deloc. London 2012 își merită mediocritatea pe deplin, pierzând mult de tot la capitolul gameplay și execuție. Grafic, jocul arată foarte bine, arenele olimpice fiind reproduse în detaliu – în fond, jocul utilizează o licență oficială, obținută de SEGA și mulsă până la ultima picătură (vezi Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games). Din fericire, producătorii jocului au reușit să recreeze starea de spirit specifică evenimentului, London 2012 bucurându-se de prezența unei atmosfere joviale. Însă, chestia care m-a deranjat în mod special a fost lipsa unui mod de antrenament, tutorialele fiind, uneori, insuficiente. După cum am menționat mai devreme, sunt paralel cu sportul și nu de puține ori am simțit nevoia unei sesiuni „la liber", unde să învăț ce trebuie făcut, în ritmul meu. Așadar, după ce am ales una dintre cele 30 de națiuni incluse, am fost nevoit să mă arunc direct în campania jocului, structurată într-un mod extrem de simplist și repetitiv: calificări, urmate de evenimentul propriu-zis, fără posibilitatea parcurgerii probelor într-o ordine aleasă de tine, acestea fiind impuse de joc. Dacă reușești să te califici, ești înscris direct în cursa pentru medalii. După câteva sesiuni de joc, lipsa diversității se face simțită sub formă de plictiseală, dovadă că feeling-ul festiv al unui simulator sportiv nu este mereu suficient pentru a ține jucătorul lipit de monitor. Mai mult, faptul că multe dintre probe sunt nici mai mult nici mai puțin decât quick time events amplifică senzația de repetitivitate și gameplay rigid, lipsit de flexibilitate și dinamism. Singurele momente de thrill vin din partea judecătorilor, extrem de critici la adresa performanțelor tale, căci AI-ul nu pune mari probleme. Un alt defect major întâlnit în jocurile de acest gen era button mashing-ul. Adicătelea, întreg gameplay-ul se rezuma la apăsarea repetată a unor butoane, până când scoteau fum și explodau dramatic. London 2012 rezolvă cu mult „stil" problema, simplificând acțiunile jucătorului și reducându-le la câteva apăsări precise de buton, condiționate de viteza de reacție. Așadar, jocul nu oferă cine știe ce conținut single player, în ciuda unui număr mare de discipline sportive pe care se străduiește să le transpună în mediul virtual. Din fericire, zeii Olimpului nu sunt chiar atât de răzbunători și le-au îngăduit celor de la SEGA Australia suficientă înțelepciune încât să introducă modurile Party și Online. Tot ce trebuie să faceți este să adunați gașca de prieteni în fața calculatorului și să încingeți o competiție în hot seat sau să aveți suficientă răbdare până găsiți un campionat ori un meci online. Momentan, serverele sunt foarte slab populate (foarte e puțin spus), în ciuda naturii casual a jocului. Că tot am amintit de modul Party, trebuie să recunosc că nu m-am distrat de mult atât de bine. Tragerea rapidă cu pistolul sau tirul cu arcul sunt foarte bine realizate, perfecte pentru o seară liniștită de gaming alături de jumătatea voastră sau cel mult patru tovarăși.


I. Am. The. KING!

Podium finish

Cu toate că până acum London 2012 nu dă senzația că ar fi cine știe ce reușită gameristică, atunci când este comparat cu alte jocuri similare, se detașează cu ușurință de pluton. Campania single rigidă și plictisitoare este ușor de eludat odată ce vă construiți propria serie de probe, iar goana după recordurile mondiale poate să mai adauge puțină savoare. Dacă acest review și-ar propune să răspundă întrebării: „Este London 2012 cel mai bun joc video al unei Olimpiade?", atunci aș răspunde (a) că în mod cert e un pas mare înainte, din punct de vedere calitativ și (b) că se puteau evita cu ușurință unele minusuri, dar, ca de obicei, graba strică treaba.
Dacă sunteți înnebuniți după sport și iubiți în aceeași măsură gaming-ul, atunci London 2012 merită atenția voastră, deși recomandarea mea este să așteptați o reducere semnificativă pe Steam, prețul de 40 euro fiind mult prea mare.

■ **Aidan**



Un Robin Hood al zilelor noastre

VERDICT LEVEL



- atmosfera festivă
- modul Party este foarte simpatico
- single player slab

PE SCURT:
Un pas înainte, dar nu săritura mult așteptată.

6.9

Gen Simulator sportiv **Producător** SEGA Studios Australia **Distribuitor** SEGA **Ofertant** GamersGate.com **Online** olympicvideogames.com

CERINȚE MINIME:
Procesor Dual Core 2GHz **Memorie** 2GB RAM **Video** GeForce 8600

ALTERNATIVA 30 DE MINUTE DE MIȘCARE
Încercați să faceți mișcare zilnic, măcar câte 30 de minute. Altfel, riscați o grămadă de complicații inestetice, cum ar fi burta rotundă și imensă.

Survival horror

PROJECT ZERO 2 Wii EDITION

Când căutați pe internet topuri cu cele mai bune jocuri de groază din toate timpurile, invariabil, undeva între primele 10, dacă nu chiar 5 locuri, veți descoperi o serie despre care, probabil, nu știți prea multe: Fatal Frame. Sau Project Zero, cum se numește în Europa. Deși am tot auzit vorbindu-se despre aceste titluri pe la colțurile internetului și deși sunt un mare iubitor de survival-horror, această serie a reușit cumva să rămână în umbră. Ceea ce a făcut ca, în momentul în care am introdus DVD-ul în Wii, să-mi aducă aminte de copilărie. Odată cu primele sunete, am simțit că jocul o să-mi placă și un ciudat sentiment... „explorator"s-a trezit la viață. Vă îndemn și pe voi să încercați. Dați o căutare după genul preferat pe Metacritic, sortați după notă și alegeți exact titlul de care nu ați mai auzit până acum. Instalați-l fără să citiți nimic despre el și bucurați-vă de descoperiri. Astăzi suntem bombardați cu sute de imagini, artwork-uri, filmulețe de prezentare, gameplay și, până apucăm să jucăm, multe dintre titlurile pe care le așteptăm sunt deja oarecum fumate. Îmi lipsește acel mister și surprizele pe care mi le ofereau universurile jocurilor pe care le încercam, fără să pun prea multe întrebări, când eram mic. Probabil, unul din motivele pentru care încă îndrăgesc atât de mult startul în Resident Evil (2-ul), Gorki 17, Arcanum, Parasite Eve și câte și mai câte.

O deschidere genială de articol, care vă îndeamnă să aruncați Level înainte de a-l citi. Ce-mi pasă, l-ați cumpărat deja și oricum nu sunteți în stare să vă opriți, pentru că Fatal Frame e ceva special și acum vreți să știți de ce.

Jocul începe cu un filmuleț prerandat surprinzător de frumos, cu două domnișorici (16-18 ani presupun, dar cu fetele din Japonia nu știi niciodată, ar putea la fel de bine să aibă și 30) care se plimbă prin pădure. O plimbare relaxată, de vară, care nu prevestește nimic rău și care te lasă repede la comanda uneia dintre ele. Moment în care rămâi cu gura deschisă – cât de bine poate arăta jocul acesta (pe Wii) și cum s-a poziționat camera, în spatele umărului (over the shoulder), ca în Resident Evil 4, 5 sau Dead Space. OK, știam eu că o să-mi placă! Încep să caut, să privesc, să apăs pe toate butoanele Remote-ului (sechele RPG-istice). Surioara te urmărește peste tot și strigă la tine din când


Nu, ar fi prea simplu să fie un cadavru sub acest preș.


Din fericire, fetele astea două nu încep să țipe la fiecare întâlnire de gen, ca în filmele proaste.

Câteodată deschizi o ușă și-ți cad chiloții.

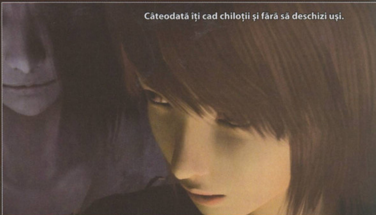


Meniul în care meșteșugești la camera din dotare.

în când să o aștepți, are o problemă la unul dintre picioare și nu poate fugi la fel de repede. Asta dacă preferi să fugi, pentru că jocul urlă la tine cu fiecare mecanism de gameplay cum că mai bine mergi. Și le dau dreptate, după câteva ore am preferat să pășesc decât să alerg de bezmetic. La prima vedere nu pare că ai nicio armă cu tine, dar nici nu pare că ceva te va ataca. Alegi o cărare și urci, se lasă seara, bizar de rapid, apoi, din coama dealului, privești către un sat părăsit. „Așa da! Să-nceapă distracția!" Dau să o iau înapoi de unde am venit, dar drumul e de negăsit, iar celelalte două potecuțe par că duc amândouă către sat. Până jos e deja noapte și o neliniște începe să mă bântuie. Te aștepți ca după primul colț ceva să sară din umbre să te muște și să fugă cu unul dintre picioarele tale. Și că tot veni vorba, dacă mai ai pic de empatie în tine după toate nenorocirile prin care te-au purtat jocurile până acum, mai stai și cu grija surorii care te urmează îndeaproape și mai și spune din când în când că îi e frică. „Știu, fată, și mie îmi e! Dar așa e jocul, trebuie să mergem mai departe." Ajungem în dreptul primei case și o siluetă trece ca plutind prin dreptul geamurilor. O mână cade pe umărul meu, tresar, dar realizez imediat că e Mayu, care, probabil, a făcut pe ea. Cu un gest tandru, pun mâna pe mâna ei ca să o liniștesc, dar, surpriză, o văd cum apare în cadru și mă depășește, mergând ca în transă către ușa casei. F... sheet!!! Mă întorc brusc să văd pe cine mângâi. Nimic. Doar o voce pe care se pare că nu o pot auzi decât eu: „Mă vei părăsi și a doua oară?" Mă uit la mână, cea din realitate de data asta... am părul de găină, ca Andra. Jeez... genial! Dar n-am timp de tâmpenii: „Fată, unde dracu' te duci?" O zgâlțâi și-și revine, dar ceva îmi spune că jocul începe cu această casă, prima dintre cele câteva zeci ale satului... Ca două proaste din filme și mai și, pășim înăuntru.

Lucrurile, așa cum era de așteptat, o iau razna, casa e bântuită de fantome, care încearcă să-ți spună ceva: o crimă din trecut? Tipic! Un lucru e însă clar: jocul este condus de poveste, și nu de acțiune. Iar ideea cu cele două fete e genială, pentru că pot vorbi între ele și îți pot furniza, natural, în acest fel, indicii, gânduri, trasee. În plus, Mayu este mai fragilă și mereu vei simți nevoia să o protejezi. La fel de impresionante vei găsi și jocurile de lumini. Ceață, lumânări, penumbre, lanterne, uși glisante, pereți semitransparenți, geamuri murdare, perdele în vânt, paravane și încă și mai câte vor băga frica în tine pur și simplu, fără a mai fi nevoie de aportul vreunui inamic.

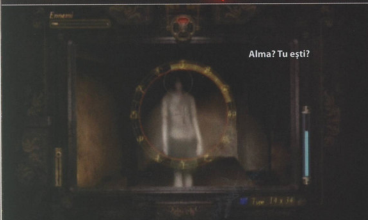
Mai traversez câteva încăperi și găsesc o cameră veche de fotografiat... „A... deci ăsta e jocul ăla de acum 5000 de ani de care-mi povestea frate-meu, în care trebuie să faci poze fantomelor ca să le exorcizezi? Phua!... bun, de când voiam să-l joc!" Prima versiune a apărut în 2003 pe PS2, iar de atunci l-au tot îmbunătățit până a ajuns ce e acum, pe Wii. Dar revin la grafică pentru câteva momente, pentru că jocul nu încetează să impresioneze: cu grădini, poduri, pomi și conace imense (acum bântuite), toate tipice unei Japonii rurale obsedate de frumos. Bineînțeles, așa cum ne-am obișnuit, bump mapping-ul este îngrozitor (pe Wii), dar aici se potrivește cu atât mai bine, cu cât e noapte și ești într-un sat părăsit. Cum ai vrea ca lucrurile să arate dacă nu murdare și mâncate de timp? Din acest punct de vedere, PZ II este unul dintre acele titluri căruia îi stă mai bine pe Wii decât i-ar fi stat pe un PS360 cu un motor curat sau cu texturi excesiv de clare sau contrastante.

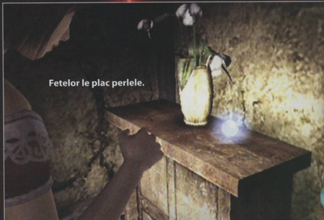

Câteodată îți cad chiloții și fără să deschizi uși.



Încă o secundă pentru maximum damage.

Apoi vine sunetul, care, împreună cu animațiile și micile idei, unice, demente, geniale, îți va arunca din loc în loc inima pe pereți sau te va face, dacă ești mai slab de înger, să fugi în camera cealaltă. Nu poți să nu fii impresionat de pasiunea cu care acest joc a fost făcut. De felul în care fetele se strâng un pic în ele când se sperie, de cum tunetul așteaptă câteva secunde și-ți mai ridică nițel pulsul și-așa crescut de fulgerele neașteptate. De tensiunea pe care o poate crea prin simpla încărcare a blițului sau ticăitul focusului (cu cât aștepți mai mult să faci o poză, cu atât exorcizezi mai puternic). De sunetele de cuțit ale meniului, de strigătele fantomelor care-ți







îngheață sângele în vene și chiar și de vântul produs de acestea când trec pe lângă tine, se teleportează sau se transformă. În timp ce vibrațiile și sunetele produse de Remote adaugă încă un strat imersiunii. De fapt, dacă mintea ta este ușor impresionabilă, o să-ți fie foarte greu să joci acest joc în reprize lungi.

Singura „armă" din joc este camera de fotografiat, care, odată dusă la ochi, transformă jocul dintr-un 3rd person adventure, într-un FPS. Un FPS lent și greoi, cu sens aici, dar care a făcut pe mulți să urle ca mușcați de șarpe pe internet. După un Resident Evil 4 și un Metroid, geniale, în care puteai îndrepta Remote-ul spre ecran și puteai împușca instantaneu orice, înțeleg de unde vin acești nervoși, dar aici producătorii încearcă să-ți spună că fetele astea nu sunt Duke și nu au nici bile de oțel. Sunt speriate și încearcă să facă poze cu un aparat vechi și greu, care nu este nicidecum la fel de manevrabil ca un shotgun, mai ales când privești prin vizorul lui. De fapt, cel mai mare risc pe care și l-au asumat producătorii a fost să renunțe la țintirea tipică și să te oblige să folosești Remote-ul ca un… boloboc, pe care trebuie să-l miști ușor pentru a îndrepta camera în direcția dorită. Efectul este foarte aproape de realitate – încercați să fotografiați o pasăre în zbor privind prin vizorul unei camere –, dar îți ia ceva timp până te acomodezi. Odată acomodat însă și cu cât ajungi să faci poze mai bune, să vezi satisfacții! Pentru că altul e bonusul (și damage-ul) când prinzi fantoma central și altul când ai făcut pe tine și apare și ea într-un colț. În scurt timp, te bucuri când prinzi mai multe în același cadru sau când prinzi momentul perfect pentru un multishot (combo). Inițial, am găsit această bonificare penibilă, în sensul că, după mine, acest element tipic arcade nu are ce căuta într-un joc atât de imersiv. Când am realizat însă că aceste puncte pot fi folosite pentru a upgrada camera, mi-a trecut. Cu o singură armă de la un capăt la celălalt al jocului te-ai fi plictisit repede, când ai însă diferite tipuri de muniții/film, unele mai puternice, unele mai rapide etc., dar și diferite tipuri de lentile/filtre (unele amețesc fantomele, altele le încetinesc etc.) pe care le poți combina pentru a obține efecte complexe, ba chiar le poți și upgrada, și mai ai și două moduri de a face poze, timpi de expunere și, nu în ultimul rând, componente perfectibile (obturator mai rapid; „apertură" mai mare etc.), e clar că o să meșterești cu plăcere până la sfârșit.

De fapt, acum, la rece, găsesc genială această idee de a face poze combinată cu punctajele din ce în ce mai mari în funcție de „calitatea" lor, pentru că te face foarte atent la orice apariție. Iar cum aici vorbim de un horror, cu cât ești mai atent, cu atât te vei speria mai tare. Cu atât mai mult cu cât nu știi care fantomă e bună, care e rea sau cât îi va lua până dispare. Nu de puține ori am strâns din bu… ze când Mio deschidea o ușă, iar eu eram pregătit să apăs butonul care duce camera la ochi, dar în locul unei fantome se întâmpla altceva, neașteptat. Ceea ce îmi readuce aminte de animații, în niciun joc nu am mai văzut pe cineva să deschidă o ușă atât de elegant, de natural, să întindă mâna după un obiect, să se împiedice. Nu mai spun că multe dintre acțiuni te întreabă, de exemplu: „s-ar putea să fie ceva după chimonoul ăsta, vrei să arunci un ochi?" sau „deslușesc ceva pe fundul vasului, vrei să atingi?", momente în care camera schimbă perspectiva și ești rugat să ții apăsat un buton până la sfârșitul animației. De cele mai multe ori, nu e nimic în aceste locuri, rar găsești obiecte și și mai rar fantome te trag de mână. Drăguțele de ele,




O altă schimbare față de versiunile anterioare este fizionomia fetelor, care acum par mult mai mature.

CADRU FATAL PE WII U?

De curând, Nintendo a devenit, lângă Tecmo Koei, co-proprietar al acestei francize, ceea ce înseamnă că mai mult ca sigur următoarele titluri vor fi exclusiv dedicate consolelor lor, dar și că va exista cel puțin o versiune Wii U. O versiune pe care o aștept cu nerăbdare, pentru că noua tabletă controler a celor de la Ninti este perfectă pentru acest tip de joc. Posibilitățile sunt nelimitate. Versiune pe care s-ar putea să o aștept însă mult și bine, pentru că PZ IV nu a fost lansat nici până astăzi (Japonia 2008) în Europa.

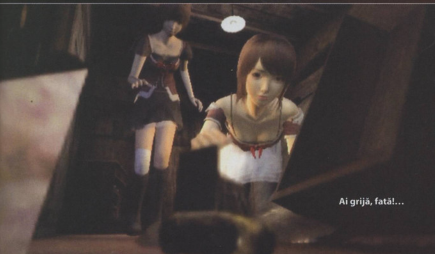


așa sunt ele, mai glumețe!

Alt lucru interesant este că, cel puțin pentru mine, PZ II nu a devenit niciodată survival, pentru că nu am dus niciodată lipsă de muniție (poziții de film) sau puncte de salvare. Pentru mine, PZ II a fost, de la un cap la altul, doar horror. Unul complex și surprinzător, care te „stresează" pe toate planurile, inclusiv afectiv. Pentru că, la fel ca în orice poveste matură japoneză, și aici o să descoperi partea umană din spatele ororilor. Până și arma (camera) e motiv de panică, pentru că sunetele scoase de ea creează o tensiune incredibilă și-mi aduc aminte de dragonul din Undying, care m-a speriat de nenumărate ori cu pufăitul lui. Spun pentru mine, pentru că eu, ca pasionat de gen, nu prea mă pierd în mijlocul acțiunii. E posibil ca, dacă ești mai slab de înger și tresari sau tremuri, să ajungi să rămâi și fără film sau să-ți fie greu să răzbești până la următorul lampion (punct de salvare). De fapt, în cazul genului horror, după părerea mea, același joc poate fi bun, prost sau haios, în funcție de condiții. De exemplu, eu am încercat PZ II cu căștile pe urechi, noaptea, pe jos, la un metru de un televizor cu diagonala de 120 cm. Eram acolo. S-a dovedit prea mult pentru mine. Până și liniștea mă neliniștea. După o oră a trebuit să pun de-o parte controlerul pentru că devenisem prea stresat. A doua zi am încercat în penumbră, fără căști (cu sunet de la tv). Am fost mult mai puțin stresat, deși jocul a rămas aproape la fel de înfricoșător. Apoi a venit în cameră Raluca și a dat drumul la muzică. Lucru care m-a relaxat în așa hal, încât l-am oprit, pentru că simțeam că îmi pierd interesul. Stări de spirit care ar avea de suferit și dacă m-aș duce pe canapea sau aș juca pe un monitor mult mai mic. De multe ori, jocurile sunt atât de bune pe cât ți le faci.

Project Zero II are și mici hibe, ca filmulețele peste care nu poți sări, urmate de morți brutale sau poziții ale camerei mai puțin inspirate în unele momente. În afara acestor minusuri însă, dacă nu te deranjează un horror mai lent, spre adventure, așa, și te poți acomoda cu controlul ciudățel, nu prea poți să-l faultezi cu nimic. Poate doar să urli că de ce nu l-au portat pe Wii mai repede sau că îmbunătățirile nu merită reachiziționarea, în caz că l-ai mai jucat. Lucru care poate fi și el discutabil, pentru că versiunea Wii este – după părerea mea neavizată, doar din ce am citit pe net – cea mai bună. Au renunțat la toate camerele cinematice, transformându-l într-un veritabil joc la persoana a treia; au adus și implementat idei din PZ IV, au creat chiar și un multiplayer cooperativ, în care poți vâna fantome împreună cu un prieten. Singurul lucru care-mi displace este faptul că au adăugat o mini-hartă. Ceea ce a făcut jocul mult mai ușor. O hartă normală pe care să trebuiască să o deschizi din când în când pentru a vedea unde ești spun eu că ar fi fost suficientă, ar fi dat valoare mai mare aventurii și ar fi aruncat încă un val de panică peste persoanele care se pierd repede în spațiu.

■ **ncv**


Ai grijă, fată!...

VERDICT LEVEL



+
- poveste de groază cu fantome
- complexitatea terorii
- grafica, iluminarea, iluziile, sunetul, țipetele, vâjul

–
- câteodată camera
- poate controlul
- scurte pasaje peste care nu poți sări

PE SCURT:
Seria Fatal Frame/Project Zero își merită locul între cele mai înfricoșătoare jocuri făcute vreodată. Și asta pentru că teama provocată este mult mai complexă decât în... Doom 3, să zicem, chiar ancestrală aș putea spune, pentru că, spre deosebire de majoritatea survival-horror-urilor, își trage seva din fricile naturale ale omului. Noaptea, spiritele, sunetele nenaturale etc.

9

Gen Survival Horror **Producător** Tecmo Koei **Distribuitor** Nintendo
On-Line tinyurl.com/bvz65tl

ALTERNATIVA RESIDENT EVIL 4
Nu există niciun alt survival-horror pe Wii care să te „terorizeze" la fel de mult ca PZ II. RE4 rămâne însă unul dintre cele mai bune. Deși și el, la fel ca și PZ II, a fost pentru mine doar horror. Spre sfârșit aveam atât de multă muniție, pe cel mai înalt nivel de dificultate, încât, din lipsă de spațiu, a trebuit să vând din ea.

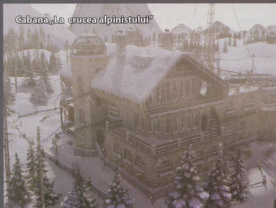


DEAD MOUNTAINEER'S HOTEL

Crucea lui de alpinist!

Pe la începutul acestui an, într-o perioadă în care ofertele ocazionate de Sărbători se cam trecuseră, am avut surpriza să dau peste un nume cunoscut, pe lista de reduceri a titlurilor Steam. Cu contul flămînd și gol, făr' adăpost, după ce tocmai îmi luasem Neverwinter Nights 2 Platinum, mi-am șoptit cu regret în barbă: „cîcat, de ce acum?" și am dat să închid fereastra de *news* care mă anunța că... reducerea era de 75%! „Stai un pic", mi-am zis, „poate că...", aha, un sfert din zece euroi îmi permiteam, era exact cît mai aveam rămas pe card.

Da, îmi plac atît de mult scrierile fraților Arkadi și Boris Strugațki, încît mi-am dorit să am nu doar aparițiile editoriale cu pricina – le dețin pe toate cele publicate în limba română, în mai multe ediții –, dar și filmele inspirate din acestea. Iar, mai nou, la acestea s-au adăugat jocurile ce își trag sevele din opera fraților Strugațki.

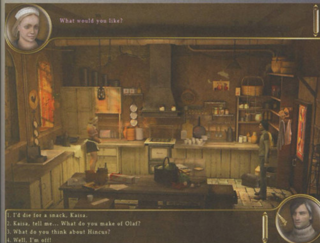

Cabana „La crucea alpinistului"

Așa se face că am Hard to be a God (chiar de la revista noastră, care l-a oferit full la un moment dat), dar și toate cele trei titluri ale seriei S.T.A.L.K.E.R., pe care le-am primit cadou de la inimitabilul nostru nea cioLAN. Iar la oferta Steam de care vă pomeneam, mi-am achiziționat un alt joc, inspirat din romanul strugațkian tradus la noi sub numele „Hotelul *La crucea alpinistului*". Este vorba despre *Dead Mountaineer's Hotel*, lansat pe la sfîrșitul lui decembrie 2007 și ajuns pe Steam prin 2009.

Întîrzieri și promisiuni

Acest titlu este dintre acelea care au suferit mult pînă să apară. Aflat în dezvoltare cam de prin 2003, se pare, proiectul a fost întîi tărăgănat în stil ex-sovietic (studioul care l-a produs este din Ucraina), apoi a fost amînat, a părut că va fi suspendat, dar, pînă la urmă, după adaosuri și îmbunătățiri grafice care l-au adus mai aproape de standardele estetice și posibilitățile grafice ale hardware-ului vremii, Dead Mountaineer's Hotel a fost scos din burta dezvoltatorului de mina de fier a firmei Akella, cunoscută pentru titluri în general legate de pirați, dar și pentru Postal III, spre exemplu.

Funny thing, în tot acest timp eu nu am știut nimic, deși, căutînd pe net informații despre Dead Mountaineer's Hotel, am descoperit că era așteptat cu mari speranțe de către fanii genului adventure, încă de la anunțul care spunea că se lucrează la el. Iar la starea asta de lucruri a contribuit și faptul că au apărut de-a





lungul timpului și interviuri online cu dezvoltatorii Dead Mountaineer's Hotel, ce promiteau (sună cunoscut?): elemente novatoare, grafică nemaivăzută, atmosferă fără precedent, puzzle-uri inteligente bazate pe logică și bun simț, multe finaluri, multe căi diferite de abordare ce generează linii paralele de story și NPC-uri care își duc viața proprie în timpul desfășurării acțiunii, cu care se intersectează în mod natural.

Hm, sincer, așa cum mie aceste promisiuni mi s-au părut seducătoare, venind din partea unui titlu de gen adventure, și nenumăraților pasionați ai aceluiași gen li s-a ridicat nițel sîngele la cap la gîndul posibilităților deschise de o asemenea abordare a romanului strugațkian. Ceea ce a rezultat, pînă la urmă, nu a fost la înălțimea acestor mari speranțe, dar, paradoxal, nici foarte departe de ele – însă într-un fel ciudat, neașteptat.


În garaj, mașini. Una e veche, sovietică.

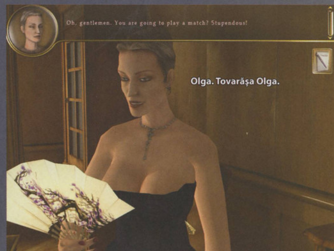
Sus, la munte, sus, Unde-i polițistul dus...

Inspectorul Glebsky vine la cabana-hotel „La crucea alpinistului" (folosesc traducerea numelui cabanei din ediția românească a cărții fraților Strugațki) pentru a-și petrece acolo două săptămîni de concediu. Locul este situat în zona numită Gîtul de Sticlă, în capătul de sus al unei văi, între munți. Pe unul dintre vîrfurile din preajmă și-a sfîrșit zilele, în plină ascensiune, un alpinist, deseori referit ca El, atît în carte, cît și în joc. Acest eveniment a dat numele cabanei, în care este întreținut și un fel de muzeu al alpinistului cu pricina, alcătuit din camera acestuia, rămasă exact așa cum a lăsat-o omul la plecarea în ultima cățărare. A, mai este și un portret al său, expus în bibliotecă. Și mai sînt legendele, ciudățeniile, faptele inexplicabile ce se pare că se petrec la cabană, puse de către proprietarul acesteia, pe un ton inocent-conspirativ, pe seama Lui, sau măcar a fantomei Sale.

La cabană sînt cazați în acel moment cîțiva oameni foarte diferiți, fiecare învăluit într-o aură, dacă nu de mister, măcar de bizarerie: un iluzionist cu nepotul său care e nepoată, apoi un individ corpolent și vîrstnic, genul parvenitului arogant, cu soția sa orbitor de frumoasă, și un tînăr fizician excentric. Pe lîngă proprietarul cabanier, și el o figură care intrigă, pasionat de sport, vînătoare, băuturi de calitate, dar și de cărți rare, se mai află la fața locului bucătăreasa-menajeră, aparent slabă de minte și vînjoasă la trup, ce contrastează cu restul personajelor.







Olga. Tovarășa Olga.


Yup, minijoc, darts. Inutil, aiurea.



Mai tîrziu, vor mai apărea doi bărbați, apoi încă unul – și toți vor încinge hora unui mister a cărui dezlegare, în carte, vine exact la sfîrșit, ca în orice roman polițist clasic.

Atîta doar că „Hotelul *La crucea alpinistului*" nu este un roman polițist, sau nu tocmai polițist. Nu pot să vă spun mai mult, ar fi un spoiler major pentru care m-ați înjura o eternitate dacă vreți să parcurgeți romanul. Și vă recomand să îl lecturați, este una dintre cărțile ciudate ale fraților Strugațki, ce se îndepărtează de tiparul Science Fiction, chiar și după standardele est-europene ale acestuia. Inițial am fost derutat de această scriere, în alt fel decît m-a derutat „A doua invazie a marțienilor" sau „Un miliard de ani pînă la sfîrșitul Lumii" – cărți de asemenea stranii din perspectivă SF canonică. Dar, la capătul lecturii, am fost suficient de impresionat, încît să reacționez mai mult decît plin de interes atunci cînd am văzut că s-a făcut un joc după roman.

Și nici nu se putea mai bună potrivire: au trecut cîțiva ani de cînd l-am citit, așa că am uitat detaliile acțiunii sale, totul era în ceață în capul meu. Astfel, jocul a venit ca o noutate, prin intermediul căreia doream să-mi amintesc cartea. Așa se face că am intrat, plin de energia insuflată de curiozitate, în drama ce se derulează în cabana „La crucea alpinistului".



SPOILER: trebuie să cîștigați!

De rău, dar de bine

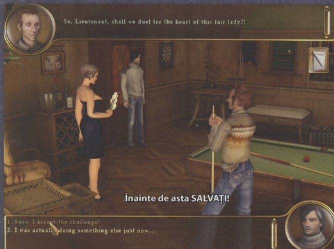
Dead Mountaineer's Hotel mi-a adus aminte de jocurile adventure vechi, de pe la sfîrșitul anilor '80 și începutul anilor '90. Una dintre caracteristicile acestora era aceea că aveai deseori momente de nelămurire în ce privește pasul următor care trebuie făcut. Stăteai și te gîndeai îndelung: „bun, și acuma, ce?", după care reluai plimbările prin toate locațiile jocului, doar-doar vei găsi ceva ce nu ai observat pînă atunci și vei înfăptui ceva care va declanșa o acțiune ce te va duce mai departe în quest/adventure.

Din cauză că Dead Mountaineer's Hotel vrea să fie un adventure cu mai multe linii de decizie, care să ofere căi de acțiune paralele, în care NPC-urile ar trebui fiecare să aibă o viață și o activitate proprii, independente de tine, jocul este ușor „explodat", lucrurile nu se leagă bine, elementele de gameplay și de story par deseori disparate și nu ai întotdeauna o cheie logică în care să înnozi firul aventurii și succesiunea necesară a acțiunilor tale. Practic, partea cu liniile paralele și NPC-urile nu le-a reușit producătorilor.

În schimb, chiar și ratate, intențiile lor lasă jocul într-o stare de agregare incertă, numai bună pentru cel care, aventurier hardcore, vrea să deznoade misterele greu dezlegabile ale unui titlu devenit involuntar complicat, prin inabilitatea celor care l-au creat. Astfel, jocul devine un mare puzzle în sine, în care gameplay-ul și regulile clasice nu se aplică, dar există cîteva căi de parcurgere a poveștii care asigură declanșarea, pînă la urmă, a vreunuia dintre finaluri. Iar asta pentru că, deși cu defect de concepție, jocul funcționează la nivelul de bază, al programării coerente. Și de aici apare și o uimitoare rejucabilitate a acestui titlu – am fost nevoit să-l reiau de pe la jumătate de cîteva ori, pentru a obține toate finalurile posibile, și de fiecare dată am avut parte de o surpriză, de o noutate. Prin asta, Dead Mountaineer's Hotel m-a atras suficient de mult, cît să-l reiau cu plăcere de fiecare dată, curios să văd ce se va întîmpla „de data asta". Straniu, pe bune...

Un fel de hardcore

Dead Mountaineer's Hotel oferă cîteva puzzle-uri, care mi-au plăcut, sînt logice, de bun simț și presupun ceva gîndire. Pe lîngă acestea, mai există și cîteva minijocuri, despre care nu pot spune decît că sînt „drăguțele", dar un pic prea independente de materia jocului –



Înainte de asta SALVAȚI!




Da, este vorba de un dans.

nu sînt organice pentru story și acțiune, ci, mai degrabă, niște atracții ușor ieftine atuncate discreționar ici și colo. Un joc de darts, unul de 21 (blackjack), un 2D scroller cu un joc de schi, ce să zic... Cu toate astea, m-a apucat ambiția și am învățat regulile de 21, în intenția de a mă pune cu oponentul artificial din joc. Ugh! am luat bătaie ca la vadul surpat, nu am avut nici o șansă – dar este drept că sînt perfect inabil în jocurile de noroc, care nici nu mă atrag. Totuși, recunosc că am petrecut cam o oră cu acest 21 din Dead Mountaineer's Hotel, și nu am regrete, deci...

SPOILER. Pe de altă parte, există un minijoc esențial pentru acțiune, și este bine să vă atrag atenția asupra lui, pentru că nu veți ajunge la vreo 3 dintre finaluri dacă nu îl cîștigați. Nu e vorba de un spoiler propriu-zis, dar, dacă vreți să parcurgeți Dead Mountaineer's Hotel la modul hardcore, adică bătîndu-vă capul din greu, treceți peste acest text pînă ajungeți la end of spoiler.

Bun, este vorba despre biliard. Veți fi provocat la un joc de biliard. Dacă vreți să aveți posibilitatea de a da peste alte variante de final, este obligatoriu să cîștigați din prima acest joc de biliard, așa că salvați înainte și reîncărcați la nevoie, pînă sînteți victo-





O carte, un film, un sintetizator

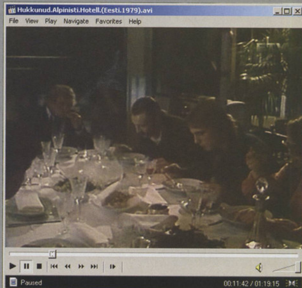


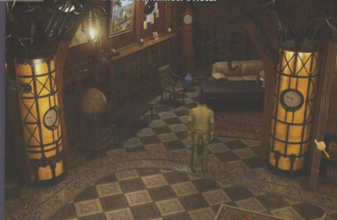
Un pic de călcat în offtopic nu poate să facă decît bine unor subiecte atît de generoase precum cele născute din geniul strugațkian. Motiv pentru care vă voi prezenta întîi cartea, pe care ar fi mai mult decît util să o citiți înainte de a juca Dead Mountaineer's Hotel. Este vorba despre ediția românească, ce a apărut în colecția „Ficțiune Fără Frontiere" a editurii Paralela 45, în anul 2006, sub titlul „Hotelul *La crucea alpinistului*". Ca toate celelalte scrieri ale fraților Strugațki, înscrise în aceeași colecție, și aceasta s-a bucurat de excepționalul talent de traducător al lui Valerian Stoicescu. Vă recomand întreaga serie a aparițiilor Strugațki din portofoliul editurii Paralela 45 – și da, e reclamă pe față, dar neplătită, ci din toată inima făcută de mine.

Iar după ce jucați Dead Mountaineer's Hotel, zău că nu strică să căutați pe net singurul film turnat după acest roman strugațkian. Este vorba despre „*Hukkunud Alpinisti* hotell", apărut în Estonia, la vremea aceea republică sovietică, în 1979. Filmul nu este tocmai pentru consumatorul obișnuit de cinematografie actuală, dar îl recomand celor care vor să vadă un fel de experiment cu tente vag horror și cu o vînă de suspans care îmi aduce aminte de genul noir european. Jocul actorilor merită toată atenția, la fel imaginea și scena desfășurării acțiunii. O notă aparte de originalitate și creativitate este adusă de coloana sonoră, realizată de Sven Grünberg, cu ajutorul unui sintetizator EMS Synthi 100. Nu voi intra în amănunte privind această minunăție a sintezei de sunet, cum sînt cele mai multe dintre sintetizatoarele produse de una dintre firmele care au făcut istorie în domeniu: Electronic Music Studios. Dar voi menționa un fapt care are mai mult decît o relevanță de anecdotă.

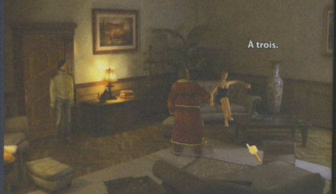
Aflat în dotarea marii case de discuri sovietice Melodia, exact același exemplar de EMS Synthi 100 utilizat de Sven Grünberg la coloana filmului „*Hukkunud Alpinisti* hotell" a fost folosit și de Eduard Artemiev pentru producția muzicii a două filme inspirate tot din opera fraților Strugațki, mult mai celebrele „Solaris" și „Stalker" regizate de Andrei Tarkovsky...

Dacă doriți să vedeți filmul, dați o căutare după apa curgătoare învolburată „Hukkunud.Alpinisti.Hotell.(Eesti.1979)". Dat fiind că acesta este vorbit în estonă, vă va fi de mare folos subtitrarea în engleză. Cea mai potrivită, adică perfect sincronizată, este cea pe care o găsiți căutînd „Hukkunud-Alpinisti-Hotell-Eesti-1979.txt". Vizionare plăcută!




Dead Mountaineer's Hotel





À trois.

rios. Lucrul aproape amuzant este acela că jocul de biliard este implementat greoi, neelegant, uneori bila are o traiectorie imprevizibilă, de parcă e vorba de o apariție de la începutul anilor '90 – este foarte dificil de jucat și, implicit, de cîștigat. Dar, tocmai asta îl face haios, atrăgător, în pofida frustrării pe care o resimți. M-am chinuit ceva pînă m-am obișnuit cu el, dar, pînă la urmă, am reușit să înving, într-o manieră elegantă, prin lovituri istețe de la distanță. END OF SPOILER.

Cu această ocazie, am simțit din nou senzația aia faină, pe care mi-o dădeau jocurile quest/adventure vechi, la capătul unor strădiunțe consistente, cînd reușeam să rezolv un puzzle sau să completez un minijoc. Pe bune, dacă vrei să simți o bucurie intensă, ea trebuie obținută prin efort pe măsură – iar asta este ceea ce jocurile actuale au uitat. O experiență de joc marcată de simplism, de ușurință, de încercarea producătorului de a nu te frustra nici o citime, înseamnă și bucurii superficiale, lipsite de substanță, de miez.





Decorațiuni interioare uimitoare (vezi bolta).



La pomul nelăudat

Grafic, personajele din Dead Mountaineer's Hotel nu sînt strălucite, par venite de pe la sfîrșitul anilor '90. Totuși, după ce ai jucat un Syberia, cu care acest titlu vrea să concureze, conform afirmațiilor din interviuri ale producătorilor, nu poți să nu observi obsolescența grafică a personajelor și a mișcărilor acestora. Nici voice acting-ul nu este mulțumitor, multe dintre voci sînt lipsite de naturalețe, de viață. Există excepții, totuși, dar tocmai ele fac ca nivelul calitativ scăzut al restului materialului „vocal" să devină și mai evident, mai deranjant.

Însă, problema personajelor nu ține numai de voci, ci și de fondul comunicării cu acestea. Pur și simplu, textele din Dead Mountaineer's Hotel sînt incomplete, lacunare, subțiri. Concepția textului care apare scris sau este vorbit de personaje este deficitară în a transmite povestea, în a o face inteligibilă. Dacă nu ai citit în prealabil romanul fraților Strugațki, aproape nimic din acțiune și premizele acesteia nu-ți va fi clar, vei rămîne într-o ceață deasă pe care majoritatea finalurilor (3 la număr) nu va reuși să o împrăștie. Da, două dintre finaluri vin abrupt, neașteptat, și sînt de-a dreptul criptice pentru omul care nu a citit cartea. În opinia mea, titlul acesta trebuie parcurs la vreo 2 ani după lectura cărții, moment în care va suscita interesul celui pasionat de opera strugațkiană, memoria completînd golurile din povestea jocului și din prezentarea personajelor.



Pe lîngă momente, minijocuri și puzzle-uri interesante, Dead Mountaineer's Hotel oferă o atmosferă aparte, potrivită romanului, potențată și de coloana sonoră, simplă și neinvazivă, destul de sărăcăcioasă, dar suficient de evocatoare. Anyway, am avut surpriza, intrînd în camera iluzionistului, de a-l suprinde în timp ce asculta Uvertura Dramatică „Romeo și Julieta" a lui Ceaikovski sau a V-a simfonie a lui Beethoven – nice touch.

La atmosfera jocului contribuie din plin și grafica mediului înconjurător, atît interior, cît și exterior. Camerele, holurile și sălile cabanei, unele monumentale, sînt decorate impresionant, uneori debordînd de lux dezlănțuit, alteori cucerind prin simplitate calmă și caldă, dar mereu uimind prin detaliu. Nu poți să nu te gîndești la felul în care rușii exagerează cînd este vorba de ornament și decorație, dar o fac cu un simț artistic care le este propriu și care nu trece în kitsch. Munca artiștilor care au desenat interiorul și exteriorul cabanei este de cel mai înalt nivel și merită toate laudele. Dacă jocul ar fi fost în întregime atît de bine făcut, și mă gîndesc aici la scena poveștii – anume cabana grandioasă și plină de mistere, munții înconjurători, valea expusă avalanșelor –, cred că v-aș fi recomandat Dead Mountaineer's Hotel din toată inima.

Așa cum stau lucrurile însă, nu pot decît să spun că titlul de față este obligatoriu numai pentru pasionații creației fraților Strugațki și pentru fanii hardcore ai genului de aventură. Aceștia, ca și mine, vor găsi suficiente elemente atractive, care să-i facă să dorească să termine Dead Mountaineer's Hotel, ba chiar să-l reia de la un anumit punct pentru a-i descoperi toate finalurile. Restul jucătorilor, hm, ar face mai bine să aștepte încă o reducere semnificativă a prețului acestui titlu pe Steam... Iar pînă atunci să citească excelentul roman al fraților Strugațki, „Hotelul *La crucea alpinistului*". Merită.

■ **Marius Ghinea**



VERDICT LEVEL

+
- atmosferă, grafica mediului
- unele puzzle-uri, două minijocuri
- subiectul abordat

–
- un pic „dezagregat"
- voice acting-ul, parțial
- probleme de logică a succesiunii evenimentelor

PE SCURT:
Este de admirat curajul producătorilor care au ales subiectul. Este de admirat talentul artiștilor grafici. Este recomandat de citit cartea, pentru că nu este de admirat felul în care este redată și ai nevoie de ea ca să înțelegi acțiunea și personajele. Sînt probleme multe la joc, dar și suficiente puncte de atracție.

8.2

Gen Adventure **Producător** Akella **Distribuitor** Akella **Ofertant** store.steampowered.com **On-Line** hotel.akella.com

CERINȚE MINIME:
Procesor Pentium IV 2,7 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Video** DX 9.0 256 MB VRAM

ALTERNATIVA N/A
De ce Not Available? Păi, jocul acesta mi se pare demn de atenție numai pentru că este inspirat de un roman strugațkian. Din această perspectivă restrînsă, nu există alternativă. Dacă îl privim însă ca adventure, orice titlu de acest gen care are o componentă de polițier clasic, cu un pic de suspans, merge ca alternativă.

Unmechanical

Drăgălăşenia va cuceri lumea

Pornit ca un proiect studențesc, Unmechanical a crescut în întindere, ambiție și echipă dezvoltatoare până ce a făcut ochi ca joc de sine stătător pe mai toate marile platforme digitale de distribuție. În principiu, avem de-a face cu un clasic side-scroller, cu libertate de mișcare ceva mai mare, fiindcă protagonistul e un obiect zburător (chiar neidentificat, aș spune eu), asezonat din plin cu puzzle-uri și cu un oarece sentiment de explorare. Prezentarea generală pe care o citisem înainte și debutul jocului m-au dus cu gândul la o combinație de Machinarium și Limbo, iar, una peste alta, conceptual vorbind, nu eram departe.

Am fost oarecum dezamăgit să constat că, în ciuda numelui, jocul împrumuta o tentă „mecanico-electrică" destul de comună – ne vom plimba prin veșnicele țevi metalice și decoruri industrialo-informatizate. E drept că organicul sau naturalul la care titlul face aluzie rămâne parte din peisaj, ba trama pare a se învârti tocmai în jurul descifrării misterului creaturii sau locului compozit înăuntrul căruia ai ajuns. Însă, mie personal, detaliile poveștii mi s-au părut prea puține, prea răzlețe și prea puțin consistente, ca să te conducă spre orice fel de interpretare, oficială sau nu, plauzibilă sau nu, până la final.

Apropo de final, avem două alternative, una care închide cât de cât acolada jocului, cealaltă lăsându-te la propriu cu ochii în soare. Măcar acestea puteau fi, dacă nu mai explicite, cel puțin mai consistente. E unul dintre puținele jocuri sau orice alt produs artistic care să mă lase la sfârșit fără nicio idee despre ce s-a petrecut, fără nicio intuiție sau interpretare și, până la urmă, fără niciun interes pentru vreun efort suplimentar în acest sens. Nu neg c-am speculat de vreo două ori pe parcursul jocului, însă ambele variante mi s-au părut atât de fanteziste, în sensul de nesusținute de celelalte elemente, lovindu-se cap în cap cu prea multe dintre ele, încât am rămas precum vițelul din poveste.

Controlul se realizează extrem de ușor (săgețile și două butoane de mouse), mișcările elicopterașului nostru sunt fluide, iar singura acțiune posibilă este o rază de tractare cu ajutorul căreia putem muta sau mișca obiectele, acționa diverse manete sau butoane. Deși e amuzant când îl pocnești de colo-colo, mi-ar fi plăcut să existe măcar posibilitatea de a activa o opțiune prin care să fii nevoit să ai grijă de el, să eviți obstacolele și tamponările de frica degradării iremediabile. S-ar fi pus astfel un accent mai pronunțat pe partea de deplasare și explorare a jocului, extrem de satisfăcătoare prin simplitate și naturalețe, cum spuneam.

Bun, puzzle-urile, partea centrală. Acoperă o plajă destul de largă, dar nu pot spune că nu le-am întâlnit în alte jocuri de gen într-o formă sau alta. Cu alte cuvinte, eram capabil să le etichetez imediat ca fiind de tipul cutare sau cutare, lipsind provocările



combinate sau inovative. Dificulatea lor e medie, cu două sau trei mai dificile, însă nimic care să te devieze de pe orbită mai mult de câteva minute. Avem și un sistem de indicii, protagonistul comunicând cu jucătorul prin intermediul bulelor de dialog, exact ca-n Machinarium.

Grafica e îngrijită (engine de Unreal), însă singurul element memorabil e personajul nostru fără de nume și pudoare (ghiciți de unde provine raza de tractare), care e drăgălaș până la Dumnezeu. Se văd dragostea și atenția investite în acest micuț erou, iar eu cred că el e principalul motiv pentru care jocul e îndrăgit și recomandat de atât de mulți. Din păcate, nivelul lui de personalizare lipsește aproape cu desăvârșire când vine vorba despre decor. Muzica este excelentă, nu înțeleg cum de aproape toate indie-urile pe care le-am încercat beneficiază de coloane sonore superbe.

Nu pot spune că mi-a displăcut timpul pe care l-am petrecut în Unmechanical, e un joc plăcut în general, cu câteva provocări mai intense, destul de bine ritmat și echilibrat ca gameplay. Marea lui problemă este că nu reușește să aibă niciun moment memorabil, iar când spun asta nu mă refer la o spectaculoasă apocalipsă în direct, ci la tușe și detalii de sensibilitate, umor sau originalitate. Cam toate micile evenimente care asigură fundalul narativ nu-și onorează datoria de a ne stârni interesul sau impresiona: sunt prea banale, au mai fost făcute, le lipsește o oarece finețe. Adăugați faptul că jocul e scurt, că îi lipsește coerența formală și că nu excelează la mai niciun capitol și-o să descoperiți că drăgălășenia poate fi uneori fadă.

■ **Radu Sorop**

VERDICT LEVEL

+
- realizarea vizuală a protagonistului
- muzica
- ritm bun, lin de joc

–
- poveste și univers ambigue, neconsistente
- puzzle-uri destul de convenționale
- mediocru în ansamblu

PE SCURT: Nu-mi dau seama dacă merită sau nu 7 în momentul ăsta, dar de va fi parte dintr-un bundle, considerați-l un plus pentru respectivul pachet. Singura lui problemă este că nu iese cu prea multe în evidență, altfel vă puteți petrece 3-4 ore plăcute în compania lui.

7.1

Gen Side-scroller **Producător** Talawa Games **Distribuitor** Teotl Studios **Ofertant** gog.com **ON-LINE** unmechanical.net

CERINȚE MINIME: **Procesor** 2.0 Ghz **Memorie** 2 GB RAM **Video** placă video compatibilă cu Shader Model 3

ALTERNATIVA LIMBO
Ceea ce diferențiază net cele două jocuri este prezența momentelor de geniu, atât ca gameplay, cât și ca poveste. Unmechanical nu are nicio pasăre pe care trebuie s-o curtezi cu delicatețe și pas domol, nici copii ucigași și piromani de care să te temi. Limbo e varianta de înaltă definiție și simțire a jocului de față.

1953 KGB UNLEASHED

"Fear is like God: neither exist, but you can't help believing în them"

Putem deja vorbi de o categorie aparte de jocuri rusești: cele care sunt bune, deși sunt proaste. Construiesc cu îndemânare o atmosferă sau o estetică deosebite, dar, fie că e vorba de penuria de resurse financiare, fie de nestăpânirea unor mecanisme esențiale ale procesului de dezvoltare, sfârșesc prin a îndepărta destui jucători prin lacunele produsului final. Și totuși, nu de puține ori, te lași dus de un perfid val de savoare, de un farmec nedeslușit care se degajă din lumea acestor jocuri, trecând peste sughițurile gameplay-ului, peste încrâncenata obtuzitate a inteligenței artificiale ori peste lenta și greoaia parte tehnică. E aproape un proces sadic, căci te obligi la o activitate de cazne și nervi ca să obții plăcere, satisfacție.

Jocurile à la Myst par învechite într-o industrie în care libertatea de mișcare și explorare e considerată o condiție sine qua non. Însă acest sub-gen, cu trecerile lui ușor poticnite între ecranele statice, cu lumea de joc împietrită în jurul avatarului tău care pare înfipt într-un soclu rotativ, cu ermeticele enigme care se cer rezolvate, cu tăcerile prelungite sau muzicile melancolice care acompaniază periplul solitar, are un nu știu ce de netăgăduit, mai ales pentru cel care a gustat perioada de glorie a acestor clone *mystice*. Iar în sensul ăsta, îmi amintesc de o recenzie a lui Marius la Post Mortem, joc, de altfel, mediocru, care, cu toate acestea, i-a provocat anumite emoții și trăiri.

Bănuiesc că v-ați prins până acum: KGB 1953 e unul dintre acele jocuri rusești, în același timp și bun, și prost, dar și un adventure cu perspectivă și deplasare precum a prințului căzut în dizgrație care e Myst, bifând toate punctele tari ale sub-genului. Vă spun de pe acum că e teribil de scurt, mi-au trebuit circa trei ore să-l termin în condițiile în care sunt un perfecționist când vine vorba de explorat fiece cotlon. Cred însă că fac bine prezentându-vă joculețul de față. De ce?

În primul rând, jocul creează magistral tensiune și fluturi în stomac, doar că aceștia mai degrabă colcăie decât zboară. Ești un tehnician electric mai răsărit care primește permisiunea de a intra într-un buncăr secret al KGB-ului pentru banala sarcină de a repara câteva instalații defecte. Debutul jocului te pune în pielea acestui personaj, trezit dintr-un misterios leșin în mijlocul unei alarme generale în subteranul evacuat, abandonat din cauza unei amenințări necunoscute încă.

Nu numai că explicația pentru decorurile părăsite prin care te vei perinda face parte din poveste în mod logic și necesar, dar, pe măsură ce vei înainta, vei descoperi că nu ești chiar singurul lăsat în urmă. Niciodată însă interacțiunile tale cu celelalte personaje nu vor depăși cadrul unei comunicări la distanță, reci, speriate și pline de implicații doar bănuite. Iar producătorul reușește extraordinarul, împânând intriga cu tortură, experimente psihotropice, spiritism, propria-ți contaminare cu









un gaz fatal etc., construind astfel o lume veridică în tușe deosebit de dezolante și terifiante, într-un timp minim și cu mijloace limitate.

Ceea ce impresionează la KGB este că multiplicarea acestor variabile deconcertante pe care trebuie să le iei în calcul nu e forțată. Iar asta, pentru că, deși jocul exagerează și „ficționalizează" pe ici, pe colo, toate cercetările, experimentele și interesele științifice ale sovieticilor la care face trimitere au existat cu adevărat. Aici ajungem la un al doilea punct forte al jocului, și anume acela că reușește să-ți transmită foarte precis oroarea umană, cinismul birocratic și spirala de demență care caracterizează acei ani de război rece.

Extrem de generos în documente cu aspect tehnic, care altfel ar fi nenecesar de detaliate și plictisitoare ca întindere, jocul își îmbogățește exponențial atmosfera de groază, de neputință și de abandon prin toate aceste dări de seamă la obiect, seci, dar pline de ilustrative revelații cu privire la activitatea tentaculară și totalitaristă a unui aparat de stat care, intrat în vrie, lucrează doar pentru a-și asigura supraviețuirea. În niciun moment nu avem parte de ironie sau de acuză directă, dar ceea ce se degajă este imensa futilitate și nebunie a escaladării unui conflict pe toate palierele posibile, reducându-l pe simplul individ la o cifră. Vă amintiți celebrul citat al lui Stalin pe care primul Call of Duty îl relua obsesiv?

Nu-mi dau seama dacă e vorba despre o localizare în engleză aproximativă sau dacă producătorul a vrut pur și simplu să mențină un oarecare aer lugubru în jurul poveștii, cert este că aceasta poate părea incomplet dezvoltată sau lăsată în coadă de pește. Dimensiunea etică și ezoterică sunt bine conturate, dar finalul te lasă cu câteva sugestii aparent neduse până la capăt și fără o rezolvare explicită. Mi s-a insinuat o bănuială că evenimentul care marchează finalul – moartea tiranului (Stalin) – e într-un fel legat de ce se petrece în buncăr, dar va trebui să mai parcurg o dată aventura până să dau ghes pe de-a întregul acestei intuiții. Ar fi de-a dreptul genial!

■ **Radu Sorop**



VERDICT LEVEL



- redare atmosferică a unei perioade istorice rar folosită
- transmite o stare, subtile inserții moralizatoare
- muzica

- durată de joc scurtă, chiar și pentru standardele actuale
- poveste greu de ținut în frâu pentru ochiul neatent și neimplicat
- destul de piperat

PE SCURT:

Cu o grafică și o muzică ce-și fac treaba, fără bug-uri, cu cateva puzzle-uri de Doamne-ajută, o documentare migăloasă și un producător nu fără veleități artistice în anumite momente, singurul impediment major pentru ca jocul să fie foarte bun e lungimea sa. Așteptați o reducere.

7.4

Gen Adventure **Producător** Phantomery Interactive **Distribuitor** UIG
Ofertant GamersGate.com **On-line** phobos.su

CERINȚE MINIME: **Procesor** Celeron E1200 DualCore **Memorie** 1,5 GB RAM **Video** GeForce 8800 GS

ALTERNATIVA **SUBLUSTRUM**

Profit de ocazie ca să vă semnalez un joc creat de aceeași echipă și de la care vă puteți astepta, probabil, la aceleași calități și defecte. În engleză e cunoscut sub numele de Outcry.

LUNAR FLIGHT



Credeai că ești bun la simulatoare?!

Se pare că pe vremuri a existat un joc foarte celebru pentru Atari care se chema Lunar Lander. Personal, nu l-am jucat, pentru că pe vremea aceea era greu să ajungi să pui mâna pe una dintre cele 100 de console Atari din România. Mai târziu, un văr și-a luat un Atari second hand, dar avea toate jocurile în germană... Oricum, știu ce a însemnat Atari și respect moștenirea lăsată. De fapt, chiar colecționam într-o perioadă console vechi de jocuri, dar am abandonat din lipsă de spațiu de depozitare și pentru că e greu să le cari cu tine prin lume.

Lunar Lander a fost un joc foarte bun, care a prins fantastic la publicul gamer de pe vremuri. Interesant e că nu au mai fost făcute remake-uri, ceea ce, personal, înțeleg. Sunt atât de puțini oameni care ar fi interesați de cum să aterizeze un modul pe Lună. Sau erau până recent, cel puțin...

De când cu Bobik și Curiosity – lander-ul de pe Marte –, lucrurile au luat o întorsătură interesantă. Brusc, opinia publică a început să fie interesată mai tare de domeniu. Ca urmare, nișa acestui gen de jocuri s-a lărgit semnificativ.

Producția

Istoria lui Lunar Flight e interesantă. Jocul e creat în principal de un singur om-companie, Shovsoft, cu sediul în Brisbane, Australia. Evident, au contribuit și alți amici de-ai lui, cu texturi, controale, muzică, leaderbords etc. Dar, oricum, e absolut fantastic ce poate face un singur individ în zilele noastre cu uneltele existente.

Jocul a avut un început destul de modest, mișcându-se în producție prin tot felul de forumuri underground, până când a ajuns pe Desura în stadiu alfa. Cam în aceeași perioadă, a ajuns la urechile lui Rock Paper Shotgun (rockpapershotgun.com), care l-a prezentat foarte frumos. Așa am ajuns să mi-l iau de pe Desura, în urmă cu mai mult de jumătate de an. La vremea respectivă avea o singură hartă și fizica era în curs de ajustare. Mai exact, jocul era mai ușor.

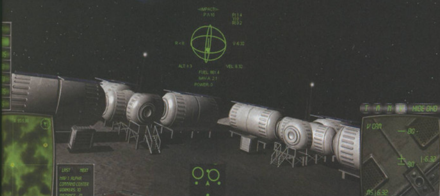
Până în urmă cu două săptămâni recunosc că am și uitat de el, pentru că Desura nu e genul de soft care stă activ constant pe la mine prin procese. Dar, din nou de pe RPS, am aflat că a apărut un nou nivel pentru Lunar Flight, care e legat direct de aventura lui Curiosity, prin urmare, un nivel marțian. Mai mult decât doar un clasic nivel, Marte vine și cu furtuni de praf care fac atmosfera jocului mult mai dinamică. Luna, știți cum e... E lipsită de mișcare de orice fel. Eventual, câte un meteorit din când în când.

Ca urmare, am reachiziționat jocul de pe Steam pentru un preț absolut derizoriu, pentru că pe Desura



Interfață

Marte cel prăfuit



Și asta e tot din studioul de la Hollywood...

nu era actualizat, și am pornit în a reexplora universul selenar. Ceea ce am descoperit a fost un joc matur, bine pus la punct, funcțional, lucrat, bibilit, cizelat etc. Adică, de exemplu, în loc de un singur nivel lunar, acum jocul are 3, la care a fost adăugat un al patrulea marțian. Nivelurile sunt decent realizate, gândite să respecte un framerate minimal, care, da, înseamnă mai puține detalii, dar merge pe orice sistem. De asemenea, nivelurile variază în dificultate.

Focus

Scopul jocului în principiu e destul de simplu – zboară cu modulul și încearcă să nu-l faci praf. Ceea ce, sincer, e un lucru care, la primele 100 de încercări, mi s-a părut imposibil. Fizica jocului este infernal de interesantă. Nu știu cât de realistă este, dar pentru mine pare extrem de reală și de palpitantă. Asta pentru că e destul de dificil să gândești complet 3D și pe atâtea axe simultan.

Majoritatea simulatoarelor încearcă să-ți monopolizeze atenția asupra unui maxim de 6 axe direcționale. Suntem oameni obișnuiți, nu piloți. Excepția de la regulă sunt elicopterele, pe care știți ce greu e să înveți să le pilotezi. Dar, din fericire, familiaritatea gravitației și forța de inerție „ajustată" de frecare te ajută să anticipezi modul de navigație destul de repede. Restul e doar chestiune de îndemânare.

Modulul lunar însă există într-un alt mediu, cu aceleași forțe, dar total nefamiliare. Gravitația e mult mai redusă, ceea ce afectează inerția. Asta determină un complex de situații în care trebuie să efectuezi mult mai multe manevre pentru a frâna, de exemplu.

Modulul lunar mai are niște probleme. Tipul de propulsie determină complicații cu volumul maxim de combustibil pe care îl poți deplasa de la un loc la altul. Din păcate, acest model de propulsie e obligatoriu, pentru că Luna nu are atmosferă, așadar, nu există forțe de frecare să susțină un obiect în „aer".

Acest modul lunar/marțian e dotat cu un reactor care asigură propulsia pe toate direcțiile. De fapt, hai să le numărăm – ascendent/descendent, translație stânga/dreapta, translație înainte/înapoi, rotație pe X, rotație pe Y și rotație pe Z (axele 3D, unde X e direcția înainte, iar Y e verticala). Asta vine vreo 12 axe direcționale pe un controler, corect? Aș vrea să spun că doar o parte sunt mai des folosite, dar nu e așa. Trebuie să le folosești pe toate, iar la niveluri mai avansate, simultan, altfel nu îți ajunge combustibilul, nu reușești să te aliniezi la aterizare dacă ai obstacole sau nu reușești să compensezi efectele vântului marțian. Și personal mă găsesc tot timpul în situații care sunt greu de înțeles.

Fizică

Decolarea și orientarea pe o direcție nu sunt grele. Problemele apar atunci când trebuie să gestionezi viteza pe diferite axe. Ca sa înțelegeți, când mergi cu un avion, nu mergi decât înainte. Când mergi cu un elicopter, ai în plus translație orizontală, poți merge cu spatele, respectiv rotație pe Z. Rotația pe X nu prea e folosită, pentru că e nesănătoasă. În plus, totul e controlat doar de direcția în care aerul e întins de singurul sistem de propulsie, rotorul.

Baiul cu modul lunar e că are puncte de propulsie la toate colțurile și nu are tendința naturală de a reveni la o poziție „naturală". Ca urmare, trebuie ajustat permanent. Când faci ajustări pe multe direcții simultan, vectorul direcției devine unul extrem de confuz pentru mintea umană, adică o curbă de accelerație care descrie o traiectorie prin toate planurile formate de cele trei axe 3D. Dacă ești lipsit de un punct de referință, e imposibil să-ți dai seama pe ce direcție te deplasezi (asta ca să știți de ce în jocurile spațiale apar linii pe ecran când de miști). În acest joc te întâlnești tot timpul cu problema asta. Și de-aia trebuie să înveți să citești aparatele. Părerea mea e că nu ai suficient feedback în joc, ceea ce te lasă destul de frustrat. Indiferent în ce cameră joci (poți cockpit și exterior cu diferite opțiuni, flyby etc.), dacă nu ești atent cu ce faci, te pierzi. Nu poți roti camera ca să îți iei un punct de referință vizual, nu ai o reprezentare 3D cu vectorul de direcție, iar valoarea vitezei este absolută. Asta înseamnă că, pe orice direcție de miști, tu vezi o singură viteză, mai exact viteza pe vectorul rezultant de deplasare, și nu viteza pe fiecare axă în parte. Iar rezultanta direcției nu apare nicăieri. Și uite la ce



Natură complet moartă, cu containere

Rezultanta accelerației și vectorul rezultant al direcției sunt ușor de remarcat în acest caz.

Stau uneori şi mă întreb dacă nu am folosit cheat-uri ca să fac misiunea asta...


Cucuruz pe Marte

e bună şi fizica aia plictisitoare de la şcoală – te face să pari deştept când scrii review-uri.

Jocul e foarte dificil, în concluzie. Mi-aş fi dorit să fie dificil doar la nivel de abilităţi personale, şi să nu am probleme de feedback. Dar adevărul e că simt că nu mi se oferă suficiente informaţii. Ştiu că la un moment dat o să ajung să nu mai am probleme, dar curba de învăţare e mult prea lungă.

În jurul fizicii

Jocul nu e doar fizică şi control. Îţi dezvolţi o carieră. Ai pe fiecare hartă un număr de misiuni care sunt aleatoare şi se tot regenerează. Cum jocul îţi permite să evoluezi în cariera de care îţi legi şi performanţele, şi achievement-urile, rezultă că vei putea ajunge, dacă vrei, în Online Leaderboards, ca să te compari cu alţii şi, na, ca să arăţi cât eşti de tare. Cinste tuturor celor care au nervii şi care dobândesc îndemânarea de a ajunge în top. Dacă aş fi NASA, i-aş angaja ca piloţi.

Jocul mai are o latură interesantă, şi anume faptul că, pe măsură ce avansezi, descui o serie de upgrade-uri. Acestea se aplică doar pe boostere. Booster-ele sunt 4 tipuri de module pe care le poţi cumpăra şi amplasa pe Lander. Le găsesc indispensabile, mai ales că unul dintre ele te ajută să-ţi revii din rotaţiile alea necontrolate.

Ceea ce m-a surprins un pic e că, pentru toate modulele, combustibil şi reparaţii, ai nevoie de bani. Nu văd sensul banilor ca resursă în acest joc în particular. Adică, eu sunt un fel de mercenar pilot pe un modul lunar?! Modulul e al meu? Eu înţeleg că resursele pe Lună sunt limitate şi că nu pot distruge prea multe landere, dar de ce să introduci banii? Adică, observ că experienţa e deja folosită ca valută. Dar banii nu au niciun sens. Banii îi faci din misiuni şi, culmea, din achievement-uri, care e un alt lucru lipsit de sens. Ce, îmi creşte salariul cu experienţa? Primesc bonusuri?

În ciuda acestor neajunsuri discutabile şi subiective, poate, părerea mea e că Lunar Lander este un joc excepţional care ar trebui încercat de oricine vrea să înveţe cum e să nu ai atmosferă, cum e să ai gravitaţie redusă şi/sau imponderabilitate. Pe lângă asta, jocul oferă nişte informaţii extrem de interesante de astro-fizică, atât prin gameplay, cât şi în manual şi tutorialele video.

Pe de altă parte, dacă eşti într-adevăr pasionat de simulatoare de zbor şi/sau spaţiale, nu îţi poţi permite să nu joci aşa ceva.

Ca şi control, vă recomand din suflet un joystick cu cât mai multe axe posibile. Eu am unul cu 10 axe direcţionale, ceea ce mă ajută enorm. Doar două axe a trebuit să le pun pe butoanele de la thruster. Poţi juca jocul şi pe tastatură, dar este semnificativ mai greu, chiar dacă ai buton de blocaj al acceleraţiei verticale.

Şi, înainte de a termina, trebuie să vă spun că experienţa auditivă a jocului este sublimă. Coloana sonoră este perfect aleasă, iar feedback-ul sonor contribuie excelent în gameplay.

Un aspect extrem de important, Lunar Flight este un joc total non-violent. Nu vă aşteptaţi să vă feriţi de antimodulele lunare. Puteţi zbura complet lipsiţi de griji. ■

Locke

VERDICT LEVEL

+
- engine bine optimizat
- nivelul de simulare
- atmosfera

–
- feedback-ul din interfaţă
- dificultatea unică şi exagerată
- banii

PE SCURT:
Lunar Flight este un joc unic şi special pentru cei pasionaţi de simulatoarele spaţiale

8.5

Gen Simulator **Producător** Shovsoft **Distribuitor** Shovsoft **Ofertant** store.steampowered.com **Online** shovsoft.com

CERINTE MINIME:
Procesor 2,4 GHz **Memorie** 2GB RAM **Video** 500 MB VRAM

ALTERNATIVA LUNAR LANDER
Cum jocul în sine este foarte original, e greu de oferit o alternativă care să nu implice lasere şi explozii. Eventual, aţi putea să dezgropaţi de pe undeva un Atari şi să jucaţi Lunar Lander.



SAS: Zombie Assault 3

http://ninjakiwi.com/Games/Action/Play/SAS-Zombie-Assault-3.html

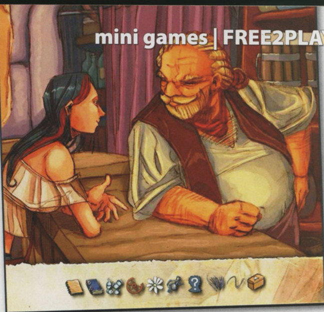
Cum?! În acest moment nu există nicio soluție care să răspundă nevoii de Left 4 Dead (după ce am terminat The Last Stand: Union City) în timpul orelor de muncă? Greșit! Acum avem (și) SAS:ZA3. Un Left 4 Dead cu o perspectivă top-down (sau filmat din tavan, dacă vreți). Am dat în boala parantezelor (am spus). Revin. Când spun că este un Left 4 Dead, nu glumesc, cooperativ online cu până la 4 jucători, zeci de arme, plus alte acareturi, ce pot fi deblocate sau cumpărate. Titlul vine și cu câteva elemente strategice, ca baricade, care pot fi reparate la nevoie, sau turele, care pot fi plasate în zonele fierbinți. Hărțile, upgrade-urile, tipurile diferite de zombie te vor ține în loc chiar dacă-l joci de unul singur, dar împreună cu colegii de net devine spectaculos și incitant. Păcat că nu are și opțiune de chat, ar fi fost perfect.



Bloons TD 5

http://ninjakiwi.com/Games/Tower-Defense/Play/Bloons-Tower-Defense-5.html

Am crezut că mai pot împinge o ediție fără a prezenta (încă) un tower defense. NinjaKiwi e pe val însă luna asta și nu pot refuza continuarea unuia dintre cele mai iubite titluri ale genului. Ce-l face pe Bloons 5 mai diferit și mai bun decât predecesorii? Câteva turnuri-maimuță noi. Dar și faptul că toate maimuțele vin acum cu opt upgrade-uri posibile în loc de patru. Iar când dai cu upgrade-ul, vezi și schimbarea. Noi tipuri de baloane, noi tipuri de clădiri, elemente în mișcare, grafică îmbunătățită. Toate la un loc, plus gameplay-ul dement, variat, greu, spectaculos, pe care deja îl cunoaștem din versiunile anterioare, transformă Bloons TD 5 în cel mai bun tower defense pe care l-am jucat după nemuritorul Plants Vs. Zombies. Poate mi-ar părea chiar mai bun, dacă aș înțelege de ce urăsc maimuțele atât de mult baloanele.

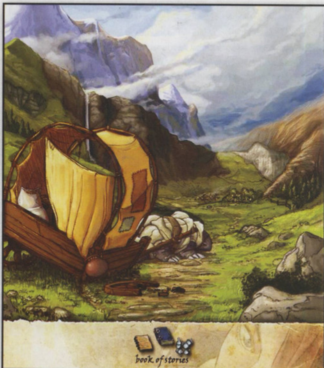


The Trader of Stories

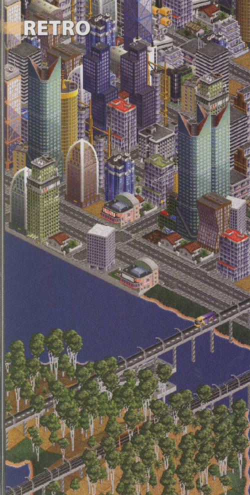
http://www.gamesnitro.com/game/traderofstories/game.php

Poate Trader of Stories nu merită jumătate de pagină, fiindcă e prea scurt. Pe mine însă m-a lovit în moalele capului. De la *The Longest Journey* încoace, nu am mai jucat niciun adventure cu planșe atât de frumoase, încât să mă facă să mă opresc în loc a-l contempla. Să mă minunez și să mă adâncesc în atmosferă. Syberia, deși deosebit de frumos, m-a lăsat rece din acest punct de vedere. În sensul că vânătoarea de pixeli îmi dădea suficient timp să absorb planșele, iar după ce treceam mai departe, nu simțeam în niciun fel nevoia să mă întorc să mai arunc un ochi. Nici măcar mai noile Botanicula sau The Book of Unrwritten Talles nu au avut această putere. TtoS însă...

Dar nu numai grafica te lovește aici. Povestea și dialogurile se îmbină spectaculos, iar muzica lucrează ca un condiment ce întărește tușele acestui basm al basmelor. În joc conducem destinele lui Myosotis, o negustoare de legende. O tristă, „tânără", domniță care speră să-și găsească propria poveste între cele pe care le descoperă în pelerinajele ei. Realizez foarte bine că munca din spatele unui astfel de joc e gigantică, ținând cont că este gratuit, dar sper ca partea a doua să nu apară peste ani. Până atunci, mă opresc, vreau ca imaginile (in game) să fie puțin mai mari. Poate o să vă lovească și pe voi.



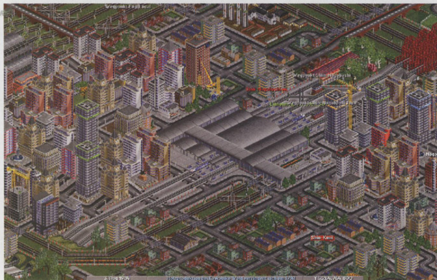
■ ncv



TRANSPORT TYCOON DELUXE

Bo$$ul din Background

Există jocuri care refuză pur și simplu să iasă la pensie. În astfel de cazuri, se subînțelege că punctele forte ce trebuie luate în considerare nu țin de grafică, ci de calitatea gameplay-ului sau adâncimea poveștii. Mulți dintre noi au dezvoltat de-a lungul timpului câte o obsesie pentru unele jocuri clasice, de obicei acele titluri din copilărie sau tinerețe în compania cărora ne-am pierdut nopți și zile întregi. Personal, sunt fixat pe tot ce ține de universul Forgotten Realms și D&D. Icewind Dale, Baldur's Gate, Neverwinter Nights, știți la ce mă refer. În același timp, mi-am petrecut întreaga adolescență în compania universului Might and Magic, născut din imaginația lui Jon Van Caneghem. Făceam tot ce-mi stătea în putință pentru a petrece cât mai mult timp prin Faerun sau Erathia, atât de mult, încât devenisem un mic expert al acestor lumi. Cred că dacă dădeam atunci bacalaureatul din geografia și istoria planetei Abeir-Toril, aș fi ieșit din sală cu un 10 curat. Cam în aceeași perioadă cu apogeul pasiunii mele pentru RPG-uri, un coleg, la fel de adâncit în lumea jocurilor, începuse să-mi povestească despre fascinanta lui companie virtuală de transport. Tipul avea un profit anual de câteva miliarde de dolari și începuse să mă piardă în detalii tehnice și economice care mă puneau rapid în încurcătură, chit că eram omul capabil (pe atunci) să calculeze mental efectele unei serii întregi de vrăji în timp ce recită imnurile lui Lathander. Curiozitatea și dependența de complexitate m-au împins de la spate, până când am ajuns să iubesc Transport Tycoon Deluxe – cel mai bun tycoon din panteonul jocurilor preferate de subsemnatul. Știți de ce am început acest Retro amintind de Erathia și Faerun? Pentru că, undeva în adâncul meu, mi-ar fi plăcut să vă umplu capul cu detalii și povești din aventurile mele fantasy, dar prefer să las RPG-urile old school pe mâini mai bune și mult mai experimentate. În schimb, am să mă concentrez pe moștenirea lăsată lumii de Transport Tycoon Deluxe, mai ales că merită pe deplin un Retro numai al său.



Kosher Banana Transport

Prin 1995, maestrul Chris Sawyer scotea la lumină, prin intermediul răposatului publisher MicroProse, un simulator de afaceri în care trebuia să îți construiești un imperiu financiar dintr-o rețea de transport public, destinată pasagerilor și mărfurilor. Ideea a prins bine și a rezistat de-a lungul timpului, TTD fiind considerat un adevărat deschizător de drumuri în lumea jocurilor tycoon. Din punct de vedere grafic, Transport Tycoon folosește un engine izometric 2D foarte colorat, cu o atenție incredibilă acordată detaliilor. Culorile și aspectul 8bit fură inima oricărui retro-gamer, încă de la prima întâlnire. Rezumat



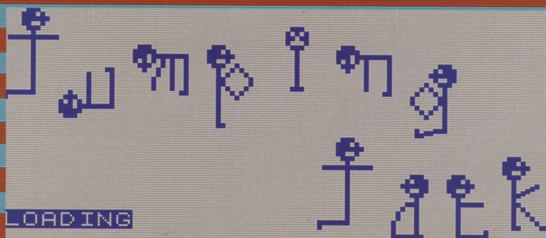


În câteva cuvinte, conceptul din spatele jocului pare foarte simplu, însă lucrurile devin mult mai complicate după ce selectezi un scenariu din cele patru zone geografice și așezi pe hartă sediul companiei. În primul rând, trebuie să alegi un portret pentru alter ego-ul tău și un nume pentru firmă, chestie care mănâncă timp – sigur, asta dacă nu cumva ai deja un plan în cap și vrei ca toate autovehiculele, trenurile, vapoarele și avioanele tale să fie vopsite în galben. Nu văd ce altă culoare s-ar potrivi mai bine cu politica unei companii cum este Kosher Banana Transport. Dacă idealul tău nu este transportul bananelor crescute cu metode bio, nicio problemă. Posibilitățile de personalizare sunt suficiente, încât să-ți lase imaginația de antreprenor să zburde liberă. Inițial, nici eu n-am prea luat jocul în serios și îl țineam deschis în background. Când aveam chef să mă deconectez puțin de la temnițele întunecate prin care colindam în Baldur's Gate, apăsam un [Alt]+[Tab] și dădeam drumul unei noi curse de autobuz, dar competitorii din TTD sunt agresivi și încearcă să obțină monopolul pe transportul celor mai importante resurse de pe hartă înaintea ta. Ideal e să te miști cât poți de repede și să gândești problema în ansamblu. Dacă reușești să formezi o rețea de transport cu legături directe între materia primă, industria prelucrătoare și punctele de desfacere din orașe, succesul afacerii tale este garantat. Ciclul trebuie dus până la capăt, căci jumătățile de măsură nu aduc niciodată profituri mari. Poate că un exemplu concret ar fi mai indicat. Să presupunem că vrei să transporți, folosind două camioane, grâu și animale vii spre o fabrică din apropiere, în vederea procesării. Dacă în jur se găsește și o mină de fier, leag-o rapid folosind o cale ferată de prima oțelărie. Apoi, transportă oțelul produs, folosind alte două camioane, spre stația fabricii unde descarcă și cele de la fermă. În felul acesta, ai reușit să optimizezi producția și transportul, obținând un volum mare de bunuri destinate consumului. Mai departe, alte camioane sau trenuri pot împărți bunurile respective spre zonele urbane, unde există cerere. Dacă vrei să faci aceeași chestie folosind numai trenuri, avioane, elicoptere sau vapoare, ești liber să treci la treabă, pentru că Transport Tycoon Deluxe include sute de vehicule destinate transportului. Există și câteva aspecte economice de care trebuie musai să ții cont. Cel mai important este raportul între cerere și ofertă. Trebuie să distribui produse sau persoane acolo unde e nevoie, altfel arzi gazul degeaba. Apoi, subvențiile oferite de primării sunt o bună oportunitate pentru a genera profit rapid, chiar dacă acestea sunt valabile pe termen limitat. Fiecare aspect al companiei pe care o conduci trece prin „biroul" tău. Trebuie să înlocuiești vehiculele avariate, să planifici inteligent rutele de transport, să monitorizezi atent relația dintre profit și cheltuieli, să reacționezi prompt în cazul unor dezastre naturale și, desigur, să îți „îngropi" rivalii. V-am spus eu că este ceva mai complex decât pare.

Dincolo de faliment

Cea mai bună dovadă a calității acestui joc este însuși faptul că, la 17 ani de la lansare, încă mai există o comunitate puternică de modderi și jucători, oameni ce recunosc și atestă valoarea creației lui Chris Sawyer. Mai mult, dacă faceți o vizită pe http://www.openttd.org, puteți descărca o versiune complet gratuită a jocului, îmbunătățită de membrii comunității. Open Transport Tycoon Deluxe este un joc perfect valabil și în prezent, superior multor strategii economice recente, cu un factor ridicat de dependență și rejucabilitate, mai ales că include un editor foarte puternic. Dacă la început, spre rușinea mea, îl țineam doar în background, acum TTD a devenit unul dintre jocurile mele de suflet, pe care îl voi păstra aproape mult timp de acum înainte.

■ **Aidan**

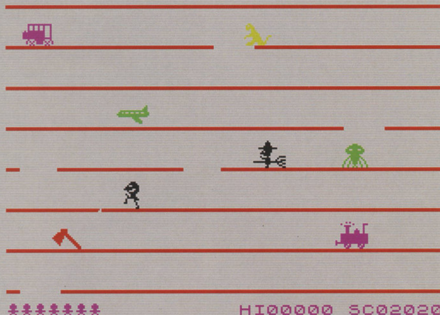


Program: Jumping Jack

Jumping Jack este dovada vie că nostalgia poate lucra și împotriva ta. Însăși existența sa este un afront adus ființelor din carne și oase. Nu știu de ce i-au trebuit omenirii un Matrix, un Terminator sau un I Have No Mouth And I Must Scream pentru a se prinde că mașinile ne pregătesc o ditamai Apocalipsa, când doar o jumătate de oră de Jumping Jack ne-ar fi avertizat din timp, și mult mai eficient, că siliciul, electricitatea, fierul forjat, sticla și contabilii complotează împotriva noastră de cel puțin două decenii. Invariabil, de câte ori mă așez confortabil în fața laptopului pentru o călătorie în Era Kilooctetului, Jumping Jack sare dintr-un colț întunecat și prăfuit al subconștientului și nu-l pot alunga decât cu un sfert de pachet de țigări. Din cauza lui, cel puțin o dată pe an visez linii. Într-o perioadă mă bucuram că nu mai visez bastonașe și K-uri de mână, dar acum aș da coșmarul anual cu linii pe trei coșmaruri săptămânale cu toată haita de ideograme chinezești.

Ideea din spatele lui Jumping Jack este genială în simplitatea sa și incredibil de malefică în același timp. Nu știu dacă programatorul (probabil, un individ incredibil de sadic) a urmărit în mod special inițierea tineretului lipsit de griji în cultura corporată sau pur și simplu a vrut să enerveze câtiva oameni de bine, dar, privind înapoi, o sesiune de Jumping Jack seamănă îngrijorător de mult cu ce te așteaptă după mahmureala groaznică de la cheful de absolvire. Tu, jucătorul, ești un personaj mic și negru, proaspăt ieșit de pe băncile școlii, care-și începe scurta carieră corpo... pardon, scurta viață virtuală la baza ecranului.

D BREAK - CONT repeats, 0:1



Ambitios din fire, vei încerca să ajungi în vârf, să fii și tu acolo sus, unde sunt toți oamenii pe care și-i dau părinții/nevasta/verișorii drept exemplu. În acest scop, vei aștepta răbdător, eventual pe salariul minim pe economie, o deschidere în linia (o vom numi „platformă", că sună mai profi) care-și blochează accesul către o poziție prestigioasă și bine plă... către următoarea platformă. Proactivitatea, inițiativa și dorința de a-și perfecționa coordonarea mână-ochi te vor menține în viață, căci dacă dorești o viață lipsită de griji, resetezi cubiculul și te stabilești în pădurile mereu verzi din Skyrim. Pericolul crește direct proporțional cu numărul de platforme escaladate. E de ajuns o clipă de neatenție ca să ți se caște o groapă sub picioare și să te trezești din nou distribuind correspon... la baza ecranului. Căci după o cădere urmează câteva secunde de dezorientare, iar AI-ul de-abia așteaptă să-și sape groapa. Privești paralizat cum ești din ce în ce mai aproape de groapă și nu poți face nimic. Și cazi. Și urmează alte secunde de neputință. Slavă Domnului, platforma încă e solidă. Îți revii, fugi ca disperatul de prăpastia care te urmărește, observi o deschidere, și te grăbești să ajungi iarăși în vârf înainte să îmbătrânești. Țeapă! Ai sărit cu un sfert de secundă mai devreme și acum iar ești amețit. De data aceasta, AI-ul nu iartă. Ai ezitat și ai eșuat. Pe ecran și în viață, dar o să-ți ia cel puțin două decenii să te prinzi. Pe moment te îngrijorează scorul. Dar să fim optimiști și să presupunem că ai ajuns în vârf. Felicitări, ai ajuns la etajul unu al unui zgârie nori. De-acum urmează greul. șerpi, avioane, femeia de serviciu albastră care visează de cincisprezece ani să împingă un costum pe scări și azi e ziua ei norocoasă. Și... știți ceva? Mai bine scriam despre Saboteur. Jumping Jack m-a învățat o mulțime de lucruri nasoale despre viață. Cu cât ești mai aproape de vârf, cu atât îți crește șansa să fii doborât de un avion verde. Sau cine nu se lovește de pragul de sus, sigur se va împiedica de un om albastru cu un aspirator. Singura cale de ieșire e să dai cu HC-ul de pământ. Anarhie!

0 OK, 0:1

Descent: Journeys in the Dark
Second Edition

Descent: Journeys in the Dark a fost al doilea boardgame cumpărat de subsemnatul. După o sesiune serioasă de documentare pe internet, Arkham Horror fost nevoit să împartă dulapul cu o matahală de cutie plină până la refuz cu monștri de plastic, cartonașe colorate, cărți și un regulament deosebit de stufos care, probabil, a cauzat mai multe divorțuri în familiile de boardgameri decât alcoolul și adulterul la un loc. Exagerez, desigur, dar nu prea mult. În buna tradiție Fantasy Flight Games, manualul cu reguli nu era cel mai potrivit arbitru între doi jucători învrăjbiți de o regulă a discordiei, fiecare convins că interpretarea (deseori cea care îi aducea un avantaj) lui este cea corectă. Regulamentul stufos, neclar pe alocuri și foarte deschis interpretării, sutele de componente, durata lungă de joc și curba abruptă de învățare nu-l recomandau unui începător, și mai ales unui începător obișnuit să lase calculele și aplicarea strictă a regulilor pe seama calculatorului. Din acest motiv, Descent a fost și primul boardgame care mi-a părăsit locuința. A durat ceva (câteva sesiuni semi-ratate și achiziționarea a trei add-on-uri) până m-am prins că ar cam trebui să-i caut un nou cămin, dar într-un final a trebuit să mă despart de el. Mi-a părut extrem de rău, căci părea un joc exact pe gustul meu (mă dau în vânt după dungeon crawlere, fie că sunt construite din carton sau din biți), dar rareori am găsit câțiva oameni dispuși să-și piardă o jumătate de noapte bântuind prin hrubele de carton în căutarea aventurii. În apărarea lui, dacă reușeai să treci peste hopurile inițiale și aveai noroc să nimerești într-un grup de boardgameri mai experimentați, cu mult timp la dispoziție, Descent își arăta adevăratul potențial și aveai mari șanse să te îndrăgostești de el. Ca să scurtez povestea, întotdeauna am regretat că timpul, spațiul și amicii m-au îndepărtat de unul dintre cele mai bune și mai complexe dungeon crawlere „de carton".



Descent Reloaded

Din fericire pentru mine și pentru cei care din motivele pomenite mai sus nu s-au putut bucura cum se cuvine de stimabilul Descent: Journeys in the Dark, Fantasy Flight Games a decis că a sosit timpul să mai stoarcă puțintel franciza cu o reeditare a celebrului dungeon-crawler. Anunțul m-a făcut extrem de fericit, fiindcă FFG ne-a promis o versiune la fel de complexă, dar ceva mai prietenoasă, cu reguli mai clare și un gameplay mai fluid, fără poticneli, cum deseori se întâmpla în vechiul Descent. Mulțumită unui om de bine de la www.lexshop.ro (*moment muzical promoțional*), am pe masă noua versiune și pot spune cu mâna pe inimă că oamenii de la FFG s-au ținut de cuvânt și ne-au oferit un Descent la fel de complex și apetisant, dar mult mai ușor de înghițit, chiar și de către începători. Pe scurt, cutia s-a înjumătățit, s-a renunțat la mult balast, s-a scos de ici, s-a adăugat acolo, iar jocul a devenit mult mai *user-friendly* fără să-și piardă din farmec, inteligență și adâncime, cum se întâmplă adesea în lumile virtuale.

Pentru cei mai noi în lumea boardgaming-ului, Descent este un dungeon crawler ce poate fi jucat în maximum cinci jucători. Există două tabere: cea a eroi-





lor, minimum doi și maximum patru, și Overlord-ul, jucătorul care controlează monștrii de pe tablă și al cărui rol e să le pună bețe în roate eroilor. Cele două tabere, adică Overlord-ul și eroii, se înfruntă pe o tablă de joc modulară, construită după indicațiile din Quest Guide. Momentan Descent Second Edition vă pune la dispoziție douăzeci de quest-uri, care-ar trebui să vă țină ocupați până la apariția expansion-ului deja anunțat. Dacă veți alege să luptați de partea dreptății și a *loot-ului*, aveți la dispoziție șapte personaje, fiecare cu abilitățile și slăbiciunile sale. „Oferta" acoperă cam toate arhetipurile RPG-ului clasic (healer, mag, luptător, rogue și cred că am descoperit și un fel de paladin), cu multiple și diverse posibilități de personalizare. La începutul campaniei (căci Descent Second Edition este livrat la pachet și cu un set de reguli pentru campanie, deci nu va trebui să așteptați un al doilea Road to Legend, addon care-a introdus reguli pentru modul campanie în primul Descent), fiecare erou își alege unul dintre cele două deck-uri cu skill-uri disponibile pentru clasa sa. Pe măsură ce înaintează în campanie și câștigă experiență, un jucător își poate cumpăra noi skill-uri, din ce în ce mai potente, din deck-ul ales la începutul jocului. Foarte inspirat acest sistem de personalizare al eroilor. Este o adiție binevenită care crește rejucabilitatea, oferă mai multe opțiuni jucătorilor și adaugă o nouă dimensiune jocului. Overlord-ul nu stă nici el degeaba și, pe parcursul campaniei, folosind moneda universală, experiența, va căpăta acess la noi și noi metode de a îngreuna viața sărmanilor eroi.



Nu o să iau la puricat toate regulile, fiindcă mi-ar lua destul de mult să o fac în scris, și, în plus, le aveți destul de clar explicate în manual (pe care îl puteți accesa în format pdf pe pagina oficială a jocului). Pe scurt, tura unui jucător constă în două acțiuni (mișcare, atac și altele descrise mai pe larg în manual). Jucătorul este liber să le execute în orice ordine, ba mai mult, o mișcare poate fi întreruptă de un atac. Când toți jucătorii și-au terminat turele săvârșind cine știe ce vitejii, este rândul Overlord-ului. Care va prelua controlul monștrilor (cu reguli asemănătoare celor pentru eroi) și, ocazional, va folosi împotriva celorlalți diverse cărți din deck-ul său. Simplu. Iar dacă nu țineți minte și vă e lene să mai consultați manualul, aveți la dispoziție cinci cărți care descriu pe scurt structura unei ture. Și dacă tot am adus vorba de accesibilitatea informației, FFG se pare că și-a învățat lecția și absolut toate informațiile de care aveți nevoie se află la îndemână, eliminând astfel nevoia de a consulta manualul la fiecare aruncare de zar. Abilitățile speciale ale unui monstru, de exemplu, sunt descrise simplu și la obiect pe spatele cărții. Rezultatul este, după cum spuneam și mai sus, un gameplay fluid, fără timpi morți, poticneli și lungi pauze de consultat manualul întrebându-te nedumerit ce s-a petrecut cu adevărat în mintea designerului și de ce n-a ajuns și pe hârtie. Setup-ul nu durează mult, regulamentul este ușor de explicat unor începători, jocul curge lin, o sesiune nu durează mai mult de o oră, o oră și jumătate, iar după două sau trei partide, o să vă intre în sânge și manualul va acumula din ce în ce mai mult praf. Și, cel mai îmbucurător, jocul nu și-a pierdut din consistență în urma mult hulitului *streamlining*. De obicei văd roșu în fața ochilor când dau de cuvântul *streamlined* prin vreun anunț sau review, dar Descent avea nevoie de așa ceva și, sincer, i-a prins chiar bine. Avem, deci, un joc aproape la fel de ușor de învățat precum Legend of Drizzt, pe care l-am prezentat în numărul trecut și l-am lăudat pentru claritatea regulilor, dar cu mult mai mult miez. În alte cuvinte, noul meu dungeon crawler preferat. Și o viitoare achiziție.



cioLAN

Ofertant Lex Shop (www.lexshop.ro)

P.S: Nici de această dată zeii fotografiei nu au fost darnici cu mine, deci iarăși mă simt nevoit să apelez la imagini de pe Boardgamegeek.com. Cu scuzele de rigoare, vă asigur că jocul a trecut prin mâinile mele, componentele au fost măsurate, admirate, adulmecate și pipăite. Sunt de calitate. E drept, nu le-am gustat, căci nu-mi permit să mușc din cartonul altcuiva, dar imediat ce-mi voi cumpăra jocul, voi înghiți un zar doar pentru voi!

P.P.S: Căutați pe youtube canalul userului CritsHappen, unde veți găsi un scurt și foarte lămuritor tutorial video pentru Descent.

Tt eSPORTS Shock

Un Shock accesibil direct în timpane

Până acum un an, singurul meu contact cu produsele fabricate de Thermaltake a fost cel cu gama lor de ventilatoare și surse. Trebuie să recunosc că nu am fost dezamăgit de nivelul calitativ al acestora, ba chiar au reușit să-mi atragă atenția prin câteva detalii tehnice, pe care nu mă așteptam să le întâlnesc în lista de specificații tehnice a unor componente suficient de ieftine, încât să poată fi considerate *budget*. Ei bine, Thermaltake a decis să intre și pe piața perifericelor orientate spre gaming-ul de performanță, prin intermediul unei linii botezate Tt eSPORTS. Acum, sincer să fiu, nu mă așteptam la un succes atât de mare din partea noului brand, dar combinația de marketing agresiv, originalitate în design și un bun raport calitate/preț mi-au demonstrat contrariul. Thermaltake se descurcă foarte bine în lumea sporturilor electronice, sponsorizand câteva echipe cunoscute și câștigând tot mai mult teren printre entuziaștii de gadgeturi exclusiviste. Totuși, cum spuneam, nu toate produsele lor vin cu ștampila unui preț bombastic. Din această categorie, accesibilă buzunarelor muritorilor de rând, face parte și headset-ul Tt Shock, destinat celor dornici să folosească în lungile ședințe de gaming o pereche de căști confortabile și performante, fără să cheltuie o avere.

Frumoase...

Primul lucru pe care l-am sesizat atunci când am pus mâna pe Tt Shock a fost designul. Sigur, atunci când vorbești despre design, intervine automat o notă de subiectivism. Eu sunt un iubitor al formelor colțuroase, al arhitecturii Bauhaus și al mașinilor americane din anii '70, așa că îmi este imposibil să nu apreciez formele angulare ale acestui headset. Am remarcat o tentă comună în majoritatea produselor din gama Tt eSPORTS, anume împletirea unor unghiuri ascuțite, stridente, cu elemente masive, parcă voit exagerate. Rezultatul este, zic eu, unul foarte reușit. Privite în ansamblu, căștile emană o senzație de „cruditate industrială".

Pentru că modelul Shock este unul destinat bugetarilor – spre deosebire de varianta Shock One, ceva mai performantă și mai bine dotată –, nu vă așteptați la prezența unor materiale ieșite din comun. Plasticul predomină, cu toate că îmbinările și articulațiile sunt suficient de solide, încât să reziste cu brio utilizării zilnice. Singurul element metalic este cordeluța, protejată de o componentă din plastic și prevăzută cu un burete pentru o fixare comodă pe cap. Difuzoarele circumaurale, de formă trapezoidală, au bureții îmbrăcați în catifea, o alegere cert mai potrivită decât o imitație ieftină din piele. Le-am folosit o noapte întreagă, jucând CS:GO, fără să experimentez senzația de transpirație a pavilionului urechii. Sunt multe detalii







ce merită apreciate la acest model de căști, unele dintre ele – aparent nesemnificative în teorie – găsindu-și o întrebuințare eficientă în practică. De exemplu, posibilitatea de a împacheta difuzoarele pentru un transport mai ușor ori prezența unei benzi cu velcro pe lungimea firului pentru un bun cable management ajută la creșterea factorului de ergonomie. În pachetul headset-ului Tt Shock este inclusă și-o husă textilă, inscripționată cu sigla producătorului, destinată păstrării sau transportului căștilor în condiții optime. Ținând cont că Shock vine cu un preț aproximativ de 190 RON, singura chestie care nu i se poate reproșa este lipsa dotărilor suplimentare. Se putea lucra ceva mai mult la brațul rabatabil al microfonului, realizat dintr-un plastic cauciucat moale, distanța dintre acesta și gură fiind puțin cam mare. Chiar și așa, vocea este preluată fără probleme.

... și bestiale

Numai că designul nu valorează nimic dacă partea tehnică lasă de dorit. În cazul de față, decizia celor de la Thermaltake de a comercializa aceste căști drept un model destinat gaming-ului a fost cât se poate de înțeleaptă. Difuzoarele din Neodymium (40mm) au un sunet foarte curat și clar, însă le lipsește amplitudinea necesară audiției muzicale, de parcă s-ar forța să reușească un lucru pentru care nu au fost concepute. Am folosit pentru test o listă cu șase melodii, înregistrate în format FLAC și redate cu foobar2000 pe o placă de sunet Audigy SE. De obicei, prima mea alegere este *Tears*, de la Health. Am sesizat aceeași lipsă de putere și claritate a bașilor, dar vocea și înaltele au fost redate impecabil, crystal clear. Spre deosebire de căștile prezentate în ediția din luna iunie, Tt Shock nu suferă de acustica unei peșteri, însă sunetele îți lasă senzația că pornesc de la suprafața unei pelicule lichide. Aproape că poți să vizualizezi timpanele de pe magneți vibrând. *Rhinestone Eyes* și *5/4* au sunat așa cum și-au dorit cei de la Gorillaz să sune, calitatea audio fiind ireproșabilă la un volum moderat. Nu pot să recomand aceste căști celor înzestrați cu o ureche fină, dornici să asculte muzică la standarde „cosmice”, căci performanțele oferite de Shock sunt cel mult mediocre în comparație cu alte modele Hi-Fi, ce-i drept, mai scumpe. Or, obiectivul principal al headset-ului Thermaltake este performanța ridicată în jocuri, iar aici, Shock își arată colții. Plaja de tonalități, de sunete, pe care o poate acoperi – mulțumită unei frecvențe de răspuns cuprinse între 20Hz-20KHz și sensibilității de 114dB – este suficient de amplă, încât să permită un avantaj celor care joacă „la sunet”. Pașii sună a pași, vocile sunt excelent redate, iar senzația generală este cea de control asupra sunetelor pe care le auzi în jurul tău. Pe cutie este menționată funcția de Bass Enhancement, însă nu am reușit să percep o îmbunătățire semnificativă, basul fiind, după cum am spus și mai devreme, un capitol slăbuț pentru Tt Shock, indiferent că sunt folosite pentru muzică, filme sau jocuri. Pe firul terminat în doi conectori jack auriți, se găsește un modul de control al volumului și un buton pentru întreruperea microfonului, ambele fiind foarte folositoare în timpul unei partide încinse de gaming. Comunicarea între jucători este esențială, așa că microfonul bi-direcțional a fost conceput cu gândul la sensibilitate, claritatea vocii fiind foarte bună în programe ca Skype sau Ventrilo, chiar și atunci când este șoptită. Grijă mare dacă vreți să nu deranjați alte persoane prezente în cameră, fiindcă o parte din sunetele redate în căști scapă în exterior, mai ales atunci când volumul trece de un prag normal. Partenera mea de viață nu părea afectată de problemă, dar țineți cont că unele persoane nu suferă bruiajele de această natură.



Dragonul Roșu

Sunt demne aceste căști Thermaltake de sigla pompoasă, reprezentând un dragon roșu super-stilizat, și de titulatura *Gaming Headset*? Pe scurt, arată foarte bine, sunt confortabile, sunetele redate au acuratețe și finețe, iar defectele ar putea să atârne greu numai dacă ne erau promise niște căști destinate exclusiv audiției muzicale. În concluzie, da. Avem în față un gaming headset realizat ca la carte, în niciun caz o chinezărie de prost gust. Dacă sunteți înnebuniți după rețelele LAN alături de amici sau pur și simplu vreți să aveți pe cap o cordeluță futuristă, atunci acest model de căști este perfect. Sunt impunătoare și își fac treaba așa cum trebuie in game, la un preț mai mult decât acceptabil. Recomandarea mea este să le achiziționați numai dacă știți exact ce vreți de la ele și la ce să vă așteptați. Pentru categoria de preț în care se încadrează, Tt Shock sunt o alegere înțeleaptă, luptându-se cot la cot cu branduri babane, consacrate deja în domeniu.

■ **Aidan**

Ofertant: Thermaltake OFERTANT: emag.ro **PREȚ APROXIMATIV:** 190 lei

film



Hotelul Marigold

O are puteam alege două filme mai diferite? The Best Exotic Marigold Hotel este un englezesc care strânge laolaltă o pleiadă de staruri (Judi Dench, Tom Wilkinson, Maggie Smith şi încă) care au la activ (fiecare în parte) mai mulţi ani de actorie decât am eu de viaţă. M-am dus la acest film cu respect şi pregătit de dramă, dar, spre surprinderea mea, s-a dovedit a fi foarte cald şi deosebit de frumos. O comedie lentă în care sunt ridicate zeci de probleme şi întrebări care apar odată cu bătrâneţea. O romanţă pe care vă recomand să o vedeţi împreună cu părinţii, mama îndeosebi, şi mai puţin împreună cu prietena/ul. Dacă aveţi norocul să o puteţi viziona la o grădină de vară sau undeva în aer liber, cu atât mai bine. Are rost să mai subliniez calitatea interpretării? Sau exoticul locaţiilor (Jaipur, Rajasthan: India)? Nu? OK!

film



Eroi de sacrificiu 2

Dacă la *Hotelu' lu' Mari cea de Aur* e bine să vă duceţi cu mama, la *The Expendables 2* ar fi bine să vă luaţi taţii. Nu de alta, dar sigur le e dor de video şi de Irinuca Nistor, de Arnold, Stalone, Van Damme – Doamne, cât ne mai uitam la Soldat Universal –, Bruce Willis şi, de ce nu, pentru cei cu adevărat pasionaţi, chiar şi de Dolph Lundgren. Filmul, în caz că l-aţi pierdut pe primul, îi are pe toţi, plus Jason Statham, Jet Li şi Liam Hemsworth, aşa, de test, să nu se simtă singuri ăştia mai mici. În caz că tot nu aţi înţeles: e cu bătăi, cu arme mai mari decât piciorul', cu explozii şi explozii. Eroii fac treabă bună în a cinsti filmele făcute tot de ei acum 20-30 de ani. Cam prea multă dramă pentru gustul meu, dar şi comedia, şi *one liner-ele* când apar o fac bine de tot. Glume cu Chuck Norris făcute chiar de el. De neratat!

■ ncv

www.

kotaku.com/kotaku-live-q&a

Cum site-ul Kotaku a devenit unul dintre cele mai influente din industrie, a ajuns să poată împinge interviuri deschise între producători, designeri, programatori etc. şi comunitate. Găsesc foarte interesante aceste interviuri, pentru că user-ii Kotaku, adevăraţi pasionaţi, ştiu să pună întrebările grele. De fapt, dacă sunteţi pe fază şi interesaţi, o puteţi face chiar şi voi. De cele mai multe ori, sunt zeci de lucruri de învăţat de aici, despre tot ce înseamnă jocuri. De la ce-i trebuie unui titlu nipon pentru ca cei de la XSEED Games să-l aleagă pentru localizare şi cât le ia să îl traducă, până la care a fost cel mai greu lucru pe care au trebuit să-l facă producătorii lui Guild Wars 2. Apropo, Mike Zadorojny, unul dintre designeri, a avut răbdare să răspundă la mai bine de 500 de întrebări. Nebunie! Dacă vreţi să treceţi în revistă doar interviurile, nu uitaţi să adăugaţi /kota-ku-live-q&a/ după kotaku.com; după care, selectaţi din lista din dreapta ce vă face cu ochiul.







■ ncv

Titlu Sfârșitul copilăriei

Autor Arthur C. Clarke

Editura Nemira

Colecția Nautilus

Sfârșitul copilăriei este o poveste credibilă, înspăimântător de logică și, în același timp, înfiorător de profetică, spunea L.A. Times. De-a lungul anilor, utopia din *Sfârșitul copilăriei* a fost considerată o expresie a pierderii individualității și o afirmare codată a unei identități colective. Romanul publicat de cunoscutul scriitor englez în 1953 invită cititorul la un exercițiu de imaginație cu totul special. În povestea lui Clarke, relația dintre om și cosmos nu este una de dominație. Ființa umană evoluează sau, mai bine spus, transcende într-un univers mistic.

Cu certitudine, la mai bine de o jumătate de secol de la apariție, *Sfârșitul copilăriei* rămâne unul dintre cele mai bune și mai îndrăznețe romane SF din toate timpurile.

Romanul lui Arthur C. Clarke vorbește despre transcendență și despre următoarea etapă din evoluția omenirii, prin intermediul acestuia, dar nu numai, Clarke câștigându-și un loc sigur în Pantheonul literaturii science fiction, rămânând o viziune strălucită asupra potențialului civilizației oamenilor la un nivel superior de percepție.

DESPRE AUTOR

Arthur C. Clarke (16 decembrie 1917 – 19 martie 2008), autor de science-fiction, inventator și futurolog britanic, rămas celebru pentru seria de romane SF *Odiseea spațială*.

S-a născut în Minehead, Somerset, Anglia. După ce a absolvit gimnaziul și Huish's Grammar School din Taunton, nu și-a putut permite să urmeze universitatea și s-a angajat ca auditor la secția de pensii a Ministerului Educației. În timpul celui de-al Doilea Război Mondial, a servit în Royal Air Force ca instructor și tehnician radar, fiind trecut în rezervă cu gradul de locotenent. După război a absolvit King's College London, în matematică și fizică.

Clarke a fost președintele Societății Interplanetare Britanice între anii 1946-1947, respectiv 1951-1953. Deși nu a inițiat conceptul de sateliți geostaționari (în ciuda legendei care susține contrariul), a contribuit hotărâtor cu ideea că aceștia pot fi relee ideale de telecomunicații. În onoarea activității sale, International Astronomical Union a recunoscut în mod oficial orbita geostaționară de deasupra Ecuatorului ca Orbita Clarke.

ARTHUR C. CLARKE

sfârșitul copilăriei

NAUTILUS

CÂȘTIGĂ unul din cele cinci romane Sfârșitul copilăriei de Arthur C. Clarke răspunzând la întrebarea: Cum se numește orbita geostaționară de deasupra Ecuatorului?

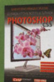
a. Orbita Neagră **b.** Orbita Clarke **c.** Orbita Înclinată

Pentru a participa la concurs, trimite răspunsul corect într-un e-mail cu titlul **CONCURS NEMIRA SEPTEMBRIE** până pe 5 octombrie 2012, la adresa **concurslevelnemira@yahoo.ro**
Câștigătorii vor fi anunțați în ediția lunii noiembrie. De asemenea, nu uita să adaugi, în mesajul trimis către noi, datele tale de identificare, după cum urmează:

Nume, prenume
Cod Numeric Personal
Str., Nr., Bl., Sc., Ap.
Localitate
Cod poștal, Județ
Telefon, Adresă e-mail























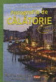




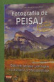






















NEXT ISSUE*

review

GUILD WARS 2

Probabil cel mai bun MMO lansat vreodată.

*Cu titlu informativ



Pe locuri, fiţi gata...



Mai mare, mai bun, pe PC.



Să aruncăm Pandora în aer!

THERE IS POWER IN DARKNESS.

UN SHOOTER INTENS, SUMBRU PLASAT ÎNTR-UN UNIVERS SF EPIC

RIDDICK ADUCE ÎNTUNERICUL CU ACȚIUNE STEALTH ȘI LUPTE MELEE BRUTALE

JOACĂ ÎN MULTIPLAYER ÎMPOTRIVA PRIETENILOR

FII RIDDICK: CEL MAI NEMILOS CRIMINAL DIN UNIVERS. ÎN CEA MAI NOUĂ CRONICĂ A SA, RIDDICK ESTE CAPTURAT DE DARK ATHENA, NAVA UNOR MERCENARI CARE AU ÎN PLAN ELIMINAREA LUI PENTRU TOTDEAUNA. FOLOSINDU-SE DE ABILITĂȚILE SALE ÎN LUPTA CORP-LA-CORP, PUTEREA DE FOC EXPLOZIVĂ ȘI ACȚIUNILE MORTALE DIN UMBRĂ, RIDDICK TREBUIE SĂ OPREASCĂ UN CĂPITAN CU APUCĂTURI DE MANIAC, DAR ȘI ECHIPAJUL ACESTUIA. CÂND RIDDICK PĂȘEȘTE ÎN ÎNTUNERIC, NIMENI NU ESTE ÎN SIGURANȚĂ.

2004

2009

INCLUDE VERSIUNEA REMASTERIZATĂ A CAMPANIEI "ESCAPE FROM BUTCHER BAY". DOUĂ CRONICI PE UN SINGUR DISC!

DVD EXTRAS

JOCURI EXTRA
Dead Meets Lead
A Flipping Good Time
Deity

DEMO
Pro Evolution Soccer 2013
Unmechanical

TRAILERS
Dishonored - The Study of Stealth Walkthrough
Remember Me - Announcement Trailer
Remember Me - Memory Remix Walkthrough

UTILITARE
VLC Media Player 2.0.1

CERINȚE RECOMANDATE DE SISTEM:
SISTEM DE OPERARE: Windows XP SP2, Windows Vista, Windows 7 PROCESOR: Core 2 Duo 1.8 GHz sau AMD Athlon X2 5200+ MEMORIE: 2 GB RAM SPAȚIU PE HDD 11 GB PLACĂ VIDEO: ATI Radeon 3850 / NVIDIA GeForce 8800 GT sau modele mai performante SUNET compatibilitate DirectX 9.0c

STARBREEZE

LEVEL

LEVEL DVD

THE CHRONICLES OF RIDDICK
ASSAULT ON DARK ATHENA

09. 2012

LEVEL
JOC FULL

THE CHRONICLES OF
RIDDICK™
ASSAULT ON DARK ATHENA

MATURE 17+
M
CONTENT RATED BY ESRB

UNIVERSAL

INCLUDES THE REMASTERED 2004 CLASSIC "ESCAPE FROM BUTCHER BAY" TWO CHRONICLES ON ONE DISC

ATARI

ABONEAZĂ-TE PE UN AN

a oricare dintre revistele noastre și primești automat* un **Card SDHC 4GB** sau **Cititor de carduri Image Mate All-in-one**.

Abonament BONUS 12 apariții + [Card SDHC 4GB] sau [Cititor de carduri] (CHIP)

Abonament BONUS 12 apariții + [Card SDHC 4GB] sau [Cititor de carduri] (LEVEL)

Abonament BONUS 12 apariții + [Card SDHC 4GB] sau [Cititor de carduri] (CHIP FOTO VIDEO)

Ediția lunii septembrie a revistei LEVEL este disponibilă, în toate chioșcurile de difuzare a presei, precum și în magazinele DOMO și online, pe www.chip.ro/librarie și www.domo.ro

Librăria CHIP ONLINE .ro

Cărțile din colecția CHIP **KOMPAKT** pot fi comandate şi online pe **www.chip.ro/librarie** sau pot fi achiziționate din magazine, librării sau online:

DOMO    elefant.ro Librărie.net 

Abonamente „BONUS"

Revista	Doresc abonamentul începând cu luna:	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr. abonamente x preț unitar abonament)
HIP cu DVD - 6 apariții			75,00 lei	
HIP cu DVD - 12 apariții + **o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere**			125,48 lei	
HIP cu DVD - 12 apariții + **BONUS** ☐ Card SDHC 4GB, ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			137,00 lei	
EVEL - 6 apariții			75,00 lei	
EVEL - 12 apariții + **o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere**			131,98 lei	
EVEL - 12 apariții + **BONUS** ☐ Card SDHC 4GB, ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			144,00 lei	
OTO VIDEO Digital - 6 apariții			60,00 lei	
OTO VIDEO Digital - 12 apariții + **o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere**			107,98 lei	
OTO VIDEO Digital - 12 apariții + **BONUS** ☐ Card SDHC 4GB, ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			119,00 lei	
			Total general de plată:	

Completați online la adresa **http://www.chip.ro/librarie** talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată cu abonamentele alese și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță, ordin de plată sau mandat poștal) pe e-mail la adresa **abonamente@3dmc.ro**, pe fax la numărul 0268-415158 sau prin poștă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Brașov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactați prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefoanele 0268-415158, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-415158.

Plata se poate efectua prin:

- plată online prin card de credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghișeu BRD în contul 3 D Media Communications nr. RO78 BRDE 0805 V056 0497 0800 deschis la BRD Brașov
- ordin de plată în contul 3 D Media Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la RBS Bank Brașov.
- pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov.
- mandat poștal pe numele Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Brașov

Denumirea firmei / C.U.I. ______
Nume, prenume ______
Vârstă ____ Ocupație ______
Str. ______ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____
Localitate ______
Cod Poștal ☐☐☐☐☐☐ Județ ______
Telefon ______ e-mail ______
Am plătit ______ lei în data de ______ cu mandatul poștal/ordinul de plată nr. ______
Am mai fost abonat, cu codul ☐☐☐☐☐☐☐ Semnătura ______




Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-415158 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

Identitatea operatorului de date: 3 D Media Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informațiile menționate mai sus să fie prelucrate și să fie introduse în baza de date a 3 D Media Communications SRL, să fie utilizate pentru acțiuni de marketing direct și corespondență comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispuneți de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenție, de opoziție, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiției. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactați, în scris, la adresa 3 D Media Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Brașov, sau prin fax la numărul 0268-415158. 3 D Media Communications a fost înscrisă în registrul de evidență a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PDCP sub numărul 4702.

* Ofertă valabilă pentru orice abonament încheiat pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil. Bonusul (Card SDHC 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one) va fi trimis împreună cu revista din abonament.

PrePay

distracţia continuă la Veneţia

cu Orange PrePay fiecare reîncărcare e câştigătoare



excursie la Veneţia

la reîncărcarea de minim 7 € credit

mii de alte premii

la reîncărcarea de minim 4 € credit

trimite SMS gratuit cu DA la 321 înainte să reîncarci

surprizele se schimbă cu Orange

www.orange.ro

today changes with orange™

ofertă valabilă până la 31 octombrie 2012; TVA aplicabil la cumpărarea tichetului de reîncărcare; regulament pe www.orange.ro/surprize